Suplemento especial de computer!dea número 3 • marzo 2001

colección !dea 3

Los libros más útiles

Internet práctico



64 páginas y más de 20 extensos pasos a paso

- Más velocidad de navegación con Internet Explorer y Netscape Navigator
- Convierte tu cliente de correo en un eficiente gestor de información
- Localiza y descarga en tu PC los mejores ficheros de vídeo y audio
- Descubre todos los secretos de la videoconferencia
- Disfruta de la experiencia de jugar *on-line*

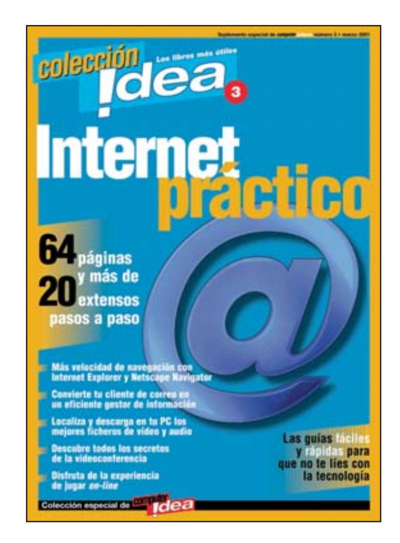
Las guías fáciles y rápidas para que no te líes con la tecnología

Colección especial de 

Bienvenidos

La colección de libros Computer Idea viene a ampliar y profundizar el planteamiento práctico y de utilidad que caracteriza a nuestra publicación. De forma regular, nos acompañará ampliando y desarrollando temas que interesan al gran colectivo de usuarios informáticos: hardware, periféricos, herramientas, software, Internet, comunicaciones, etc. Cada tema es diseccionado minuciosamente para ofrecer pistas y trucos que optimicen la relación entre el usuario y la máquina. Todos estos desarrollos van arropados de conceptos generales y de pasos a paso de las tareas que corresponden en cada situación. Los pasos a paso se seleccionan en función del provecho que pueden reportar a los lectores, abarcando todo tipo de tareas que pueden interesar tanto a usuarios nuevos como a aquellos más experimentados. Como podréis comprobar, el tono de las explicaciones no encierra gran dificultad. Hemos utilizado un lenguaje lo más claro posible a la hora de explicar las tareas. Que nadie se asuste si se tropieza con algún tecnicismo; en nuestra sección de Vocabulario se explican los términos más frecuentes que resultan imprescindibles para poder entender la jerga informática.

Sumario


colección !dea 3
Los libros más útiles
Internet práctico
64 páginas y más de 20 extensos pasos a paso
Más velocidad de navegación con Internet Explorer y Netscape Navigator
Convierte tu cliente de correo en un eficiente gestor de información
Localiza y descarga en tu PC los mejores ficheros de vídeo y audio
Descubre todos los secretos de la videoconferencia
Disfruta de la experiencia de jugar on-line
Las guías fáciles y rápidas para que no te líes con la tecnología
Colección especial de computer !dea

Internet

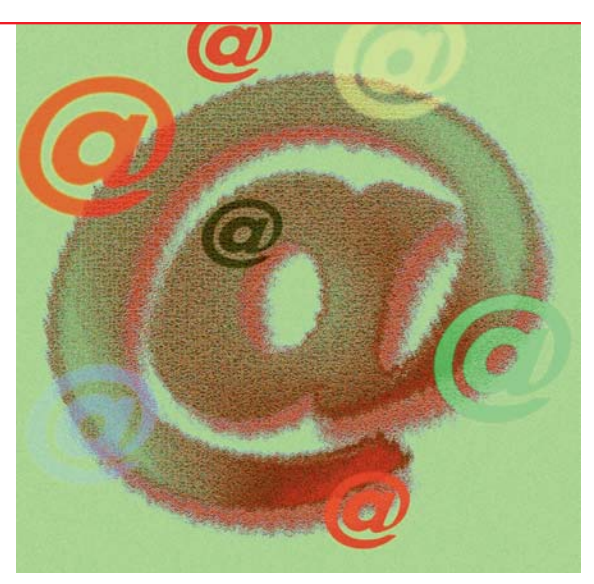
el mejor servicio

Si la información sobre la Red te ha desbordado por teórica pero estás insatisfecho por falta de práctica, sumérgete en los contenidos de esta guía. Con ellos, realizar una videoconferencia, hablar con los amigos en tiempo real o conseguir tu música favorita dejarán de tener secretos para ti.

En efecto, de lo que se trata en estas líneas es de no perdernos por derroteros teóricos que, aunque muy interesantes, consumen un precioso espacio que, en este caso, no está como para desperdiciarse. Por eso, no nos detendremos en la explicación del funcionamiento técnico de los servicios que os vamos a mostrar o las tecnologías y protocolos que los hacen posible. No redundaremos en qué es y cómo opera Internet. Ni siquiera haremos un repaso sobre configuraciones, porque damos por hecho que todo eso ya lo sabéis.

En definitiva, vamos a partir de la premisa de que poseéis un PC y una conexión a la Red perfectamente configuradas. Supondremos incluso que ya disponéis de una cuenta de correo. Y no lo haremos de forma baladí, ya que toda esa información ha llegado a vuestras manos en ediciones anteriores de esta colección de libros junto a los propios contenidos de COMPUTER IDEA.

Arrancando, por tanto, de esta situación, vuestras demandas y las nuestras han de centrarse en aprovechar y disfrutar todas las posibilidades que nos brinda esta gran autopista de la información, un apelativo que quizá ya se le quede corto. Comenzaremos con los navegadores más populares, Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator, dando unas claves para ganar velocidad en la navegación, hacerla más eficaz y, en consecuencia, reducir el tiempo que permanecemos conectados para abaratar los costes de tan seductora experiencia. Respecto al correo electrónico, aprenderemos a optimizarlo y a emplearlo como un auténtico gestor personal de información. En este sentido, tendremos perfectamente localizados los mensajes, descubriremos cuál es la mejor organización de los mismos, averiguaremos cómo adjuntar tarjetas de visita o firmas, ahorraremos espacio en disco, etc.



Visto lo más básico, continuaremos con algo muy atractivo, como es la obtención de audio y vídeo. Es decir, ahondaremos en los secretos del fenómeno Napster, toda la música en formato MP3 que deseemos se alojará en nuestros ordenadores y nos deleitaremos con multitud de imágenes animadas de la Web. Lógicamente, veremos paso a paso cómo acceder a este tipo de ficheros y conducirlos hasta nuestros discos duros. También dedicaremos un apartado a la interacción. ¿Cómo? Qué mejor sistema que charlar con alguien, casi, en vivo y en directo realizando una videoconferencia. Vernos cara a cara con un amigo lejano mientras nos comunicamos con otros tantos por escrito. Aunque, por otro lado, es posible que prefiramos no tener un contacto tan cercano con los demás internautas y nos decantemos por conversar «entre líneas» a través de los numerosos canales del IRC.

Otro aspecto muy llamativo de este mundillo que no podemos pasar por alto es la faceta lúdica del medio. Desde luego, jugar *on-line* es una práctica muy extendida entre los navegantes que nos va a reportar momentos de placer y distensión muy gratos. Así, tendremos la oportunidad de explicaros cómo retar a otros concursantes e intervenir en el popular Quake, o simplemente echar una partidita en solitario escogiendo alguna de las muchas propuestas que albergan los millones de *sites* publicados en la World Wide Web.

Por supuesto, intentaremos que llevar a cabo cada una de estas actividades os sea extremadamente sencillo, por lo que emplearemos un lenguaje claro y conciso que os permita ejecutar todas las acciones sin problemas. Además, a lo largo de este periplo os proporcionaremos útiles consejos y recomendaciones para trabajar con eficacia y mantener la seguridad de que nadie podrá utilizar con malos fines los datos que vayamos aportando sobre nosotros en los casos en los que sea necesario. En esta cuestión, hemos de adelantaros que estas situaciones se darán constantemente, puesto que lo habitual es que se nos solicite nombre de usuario y contraseña antes de iniciar cualquier proceso.

Jugar *on-line* es una práctica muy extendida entre los navegantes que nos va a reportar momentos de placer y distensión muy gratos

Para terminar, y a pesar de que habremos insistido en la sencillez de las expresiones, si todavía algún lector se siente despistado por no haber comprendido la terminología, encontraréis su correspondiente explicación en el glosario que aparece como colofón de la guía. A grandes rasgos, éste es el menú que os proponemos. Sabemos que nos dejamos muchas cosas en el tintero, ya que Internet es realmente inmensa, pero con lo que os exponemos aquí tendréis la alternativa de vivir una gran aventura llena de sorpresas y comportaros como algo más que meros espectadores que, de vez en cuando, mandan un mensaje de correo electrónico. Así pues, esperamos que se os haya abierto el apetito y le deis un buen bocado a la Red. Os dejamos con el primer plato.

BÁSICO

Primeros pasos en la navegación

Los navegadores y clientes de correo más extendidos

Comenzamos nuestra exposición con una visita a las profundidades de Microsoft Internet Explorer, Outlook Express, Netscape Navigator y Mail. Se trata de dar a conocer algunas de sus funcionalidades menos populares pero, al mismo tiempo, muy útiles.

Antes de comenzar, nos gustaría insistir en que, en esta guía, encontraréis únicamente una pequeñísima representación de las innumerables opciones y trucos que esconden tanto el navegador y correo de Microsoft como los de Netscape. No obstante, esperemos que os sean de utilidad y con ellas ganéis velocidad y conocimiento del programa. En busca de este objetivo, hemos descrito someramente la organización de la pantalla principal de ambos *browsers*, apuntamos también algunas nociones de seguridad, señalamos dónde se almacenan nuestros mensajes o explicamos cómo adjuntar firmas y tarjetas de visita.

Lógicamente, si seguís investigando a través de los menús que os hemos enunciado, hallaréis por vosotros mismos otras tantas acciones que no hemos podido recoger por falta de espacio. Tampoco hemos querido repetir las mismas capacidades de los dos competidores para que tuvierais un abanico más amplio de pasos a paso. Además, y salvo honrosas excepciones, las coincidencias entre los dos son grandes, por lo que casi cualquier cosa que se haga con los productos de la firma de Gates se puede efectuar con los de su rival, y viceversa.

Igualmente, queremos señalar que es recomendable trabajar con las últimas versiones de las aplicaciones descritas, pues implementan mayores funciones y posibilidades. Sin embargo, para disponer de todas ellas, habremos de hacer una instalación completa del software, lo que conllevará una necesidad de espacio libre en disco sig-



nificativamente más grande que con otra modalidad. Por eso, es decisión del usuario realizar este tipo de carga o una menos exigente, todo dependerá de las necesidades y configuraciones de máquina que posea cada uno.

Para terminar y siendo conscientes de que durante nuestro travesía por la Red se nos solicitará una dirección de correo en abundantes ocasiones, os proponemos la creación de varias cuentas de conexión a Internet y de *e-mail*. De entre todos los proveedores gratuitos que existen, reflejamos los datos de cinco para que comencéis a probar cuál es el que mejores prestaciones y servicios os proporciona.

BÁSICO

Microsoft Internet Explorer

Os mostramos la mejor manera de acelerar la navegación y reducir el tiempo que permanecemos conectados a Internet.

PASO 1 Los menús y opciones

La pantalla principal nos muestra, en primer lugar, los menús desplegables desde los cuales acceder a todas las opciones del programa: *Archivo/Edición/Ver/ Favoritos/Herramientas/Ayuda*. Justo debajo hallamos los botones de acceso rápido. De izquierda a derecha vemos: *Atrás*, que nos lleva a una página visitada con anterioridad; *Adelante*, para avanzar a la que estábamos; *Detener*, para parar la transferencia; o *Actualizar*, que renueva la carga de la página que figura en la barra de direcciones. Seguidamente, tenemos: *Inicio*, que nos conduce a la URL que aparece cuando arrancamos el navegador; *Búsqueda*, para localizar una palabra o un conjunto de ellas; *Favoritos* desde donde gestionar aquellas páginas que deseemos conservar; *Historial*, que guarda una relación de las visitas efectuadas durante un tiempo; *Correo*, para ejecutar el cliente de correo electrónico; *Imprimir*; y *Modificar*, para hacer cambios con un editor HTML.

PASO 2 Área de trabajo

Debajo de los botones de acceso, está la barra *Dirección*, que nos permite escribir la URL de la página que pretendemos contemplar. Para localizarla en el acto, es aconsejable introducir su dirección IP, del tipo *xxx.xxx.xxx.x*, donde las x son números. De no conocerla, el servidor contra el que trabajemos tardará unos segundos en traducir un texto como *www.bpenet.com* a la dirección IP que le corres-



ponde. A continuación, observamos la ventana de navegación. En aquellos casos en los que el contenido supere el tamaño de dicha ventana surgirán unas barras de desplazamiento a la derecha y en la zona inferior. Para movernos más rápidamente, un truco es pulsar sobre ellas con el botón derecho del ratón, lo que nos llevará a desplazarnos una página adelante/atrás o izquierda/derecha, así como, al principio/final del documento o al borde izquierdo/derecho del mismo. Por último, en la zona inferior se sitúa la barra de estado, organizada en distintos apartados que nos informan de si estamos visitando una página segura, el progreso de la trasferencia de datos o cuáles son las direcciones de los distintos elementos que la integran.

PASO 3 La seguridad

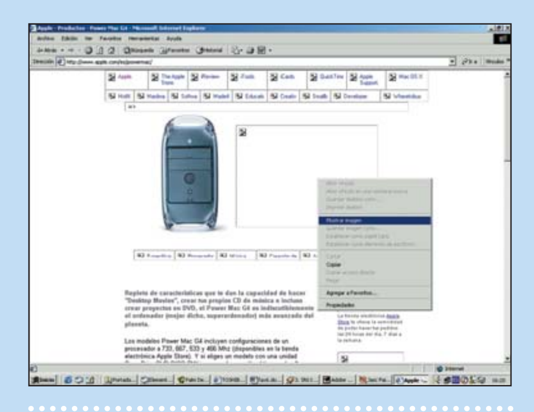
En el menú *Herramientas/Opciones de Internet/Seguridad*, determinaremos el nivel que deseemos. En *Bajo* puede descargarse y ejecutarse la mayoría del contenido sin preguntar (ideal para sitios de toda confianza); en *Medio Bajo*, no se bajan controles ActiveX sin firmar pero las advertencias son mínimas (indicado para intranets); con *Medio* nos preguntan antes de descargar contenido dudoso; y si definimos *Alto* se deshabilitan las *coo-*



kies pero algunas webs no funcionan. Cuanto más elevado es el nivel de seguridad, más protegidos estaremos pero se reducirá la velocidad de navegación y algunos *sites* no funcionarán correctamente. Los más entendidos pueden configurar todos estos parámetros manualmente y de forma individual seleccionando *Personalizar*.

PASO 4 Imágenes desactivadas

Si queremos acelerar la descarga y podemos prescindir de la estética, en el menú *Herramientas/Opciones de Internet/ Opciones avanzadas*, desactivaremos la casilla *Mostrar imágenes*. Pero si decidimos visualizar alguna de ellas de modo selectivo, basta con situarse sobre el marco, pulsar con el botón derecho del ratón y escoger *Mostrar imagen*; entonces el servidor descargará el gráfico seleccionado.



PASO 5 Navegación *off-line*

Una de las maneras de ahorrar en la factura de teléfono es no permanecer constantemente conectado. Así, gracias a *Archivo/Trabajar sin conexión* navegaremos por



los sitios visitados anteriormente y que estén almacenados en la memoria cache de nuestro ordenador. Cuando algún recurso no se halle disponible porque se actualiza en tiempo real, ya sea un *script cgi* o una página ASP, un mensaje nos dará la opción de *Conectar* o *Seguir desconectado*. Si empleamos esta fórmula de navegación habitualmente, lo mejor es incrementar el tamaño de dicha cache desde *Herramientas/ Opciones de Internet/General/Archivos temporales de Internet/Configuración*.

PASO 6

Atajos de teclado

Es mucho más veloz recurrir al teclado para ejecutar ciertas acciones que moverse por los menús desplegables. Algunos atajos interesantes son:

Crtl + B: Organizar *Favoritos*.

Crtl + N: Abre una nueva página del navegador, recomendable cuando queremos consultar varias a la vez. En la versión de IE 5.5 la combinación es «Crtl+U».

Crtl + W: Cierra la ventana activa.

Crtl + O: Abre la caja de localización de direcciones.

Crtl + D: Agrega la página a la carpeta de *Favoritos*.

Inicio: Nos conduce al principio de la página.

Fin: Nos dirige al final de la página.

F4: Despliega el historial de las URLs visitadas.

F11: Activa el modo de visualización a pantalla completa.

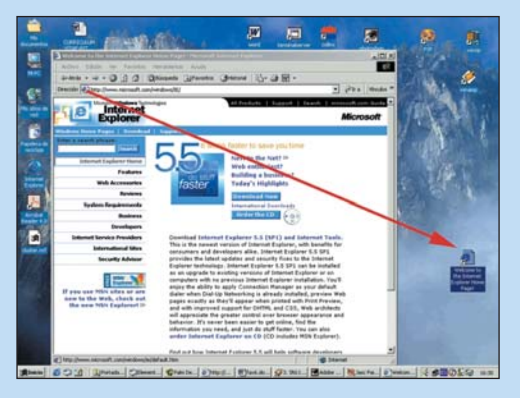
F10: Activa la barra de menús. Ocurre lo mismo pulsando «Alt».

F1: Muestra la ayuda.

PASO 7

Barra de direcciones

Para movernos con mayor celeridad por la URL de la barra de direcciones, presionaremos «Crtl» y los cursores izquierda o

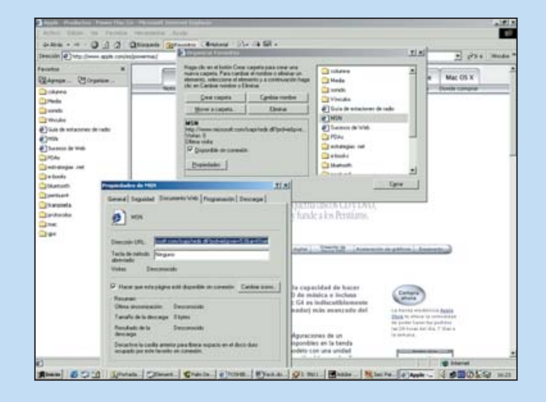


derecha. Así, avanzaremos o retrocederemos hasta el siguiente punto o barra (la que está en el teclado encima del 7). Por otro lado, si arrastramos el icono que se ubica a la izquierda, junto a la dirección, al botón de *Inicio*, habremos definido automáticamente que sea ésta la página que se muestre la próxima vez que arranquemos el navegador. Igualmente, mediante el mismo procedimiento pero esta vez arrastrándola hasta el escritorio, crearemos un acceso directo a dicha web.

PASO 8

Favoritos

Para sacar mayor provecho de nuestro viaje por la Red, es posible guardar los sitios web pulsando sobre el botón *Favoritos*. Nos saldrá una ventana donde introducir un nuevo nombre para esa página o conservar el que tenía, así como archi-



varla en el directorio raíz de *Favoritos*, en una carpeta existente o crear una carpeta nueva. Además, es posible realizar cualquier modificación posterior (*Eliminar*, *Mover a carpeta*) pulsando en *Organizar Favoritos*. Asimismo, situando el cursor sobre el enlace, pulsando el botón derecho del ratón y siguiendo la ruta *Propiedades/Documento Web/Tecla de método abreviado*, tenemos la alternativa de asignar una combinación de letras a la página para lanzarla sólo con tener iniciado el sistema operativo y activada la conexión a Internet.

BÁSICO

Netscape Navigator

Con unos sencillos pasos accederemos a opciones del navegador que, aunque sencillas, no son tan conocidas y utilizadas por los usuarios.

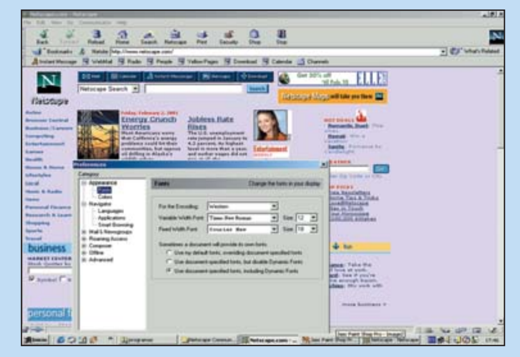
PASO 1 Primer contacto

La versión 6 de Netscape ha sufrido grandes cambios estéticos y funcionales con relación a la 4.7, como podéis ver en las imágenes que ilustran este paso a paso. Así, escogemos la última entrega para describiros sus opciones. Los menús principales son *File/Edit/View/ Search/Go/Bookmarks/Task/Help*, cuyas correspondencias podrían ser: *Archivo/Edición/Ver/Buscar/Ir a/Marcadores/ Tareas/Ayuda,* de las cuales *Tareas* nos permite ejecutar otras aplicaciones de la *suite* como Instant Messenger o Composer. Debajo de estos menús, se sitúan los botones para avanzar, retroceder, actualizar, detener, escribir en la barra de direcciones, buscar e imprimir. Seguidamente está el área de navegación y, en la zona inferior, la barra de estado, que se ubica encima de los botones de acceso directo al *mail* o la libreta de direcciones, entre otros.



PASO 2 Un aspecto original

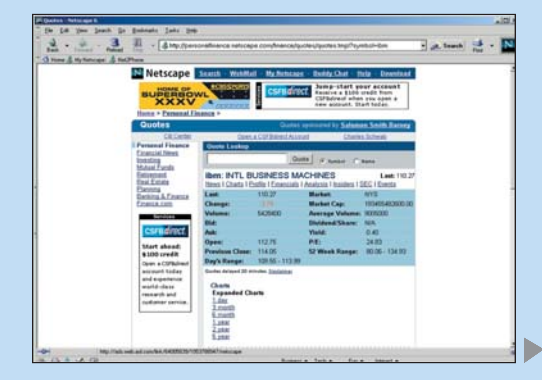
Quienes se suelen salir de la norma y marcar estilo pueden personalizar el aspecto de las páginas que visiten seleccionando los colores y fuentes a su gusto. Para ello, habrá



que acudir al menú *Edición/Preferencias/ Apariencia* (en inglés, *Edit/Preferences/Appearance*) y escoger *Colores* (*Colors*) para modificar las tonalidades del fondo, texto o enlaces, o *Fuentes (*Fonts) para variar el tipo de letra y su tamaño.

PASO 3 Información inmediata

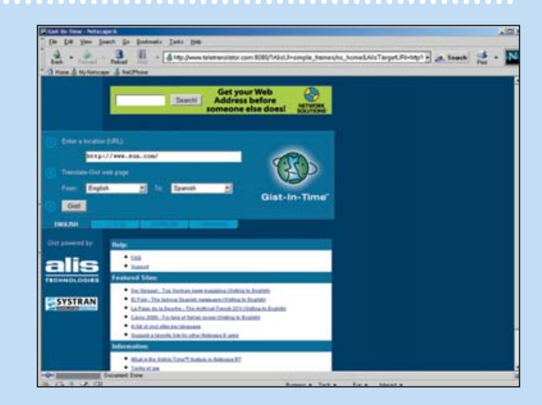
Netscape admite el empleo de palabras clave para localizar en la Red térmi-



nos, frases o conceptos. En primer lugar, al escribir *search* en la barra de direcciones junto al enunciado deseado, el *browser* abrirá un buscador donde se recogerán las coincidencias con la expresión escrita (en Netscape 6 ya existe un botón específico para esto). Del mismo modo, *quote* hará lo propio con información financiera sobre empresas y *help* nos mostrará la ayuda respecto a la proposición solicitada. Para localizar una compañía, bastará con escribir el nombre de la misma.

PASO 4 Traducir al castellano

Otra de las opciones implementadas en la última revisión de este navegador es la traducción en línea desde la ruta *View/Translate*. Situados en ella, nos encontraremos en una página en la que introduciremos la URL que queremos convertir, el idioma fuente y el destino. Los resultados no son todo lo correctos que pudiéramos esperar, pero desde luego constituyen un importante avance en el concepto de aldea global para todos.

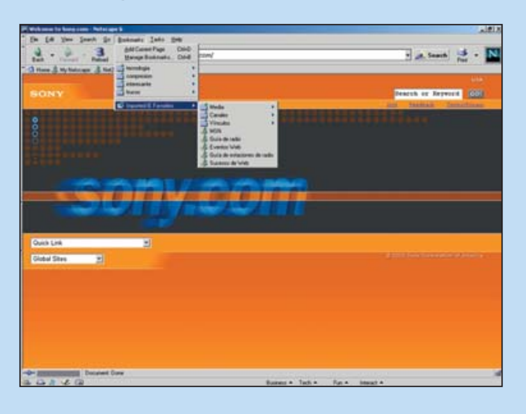


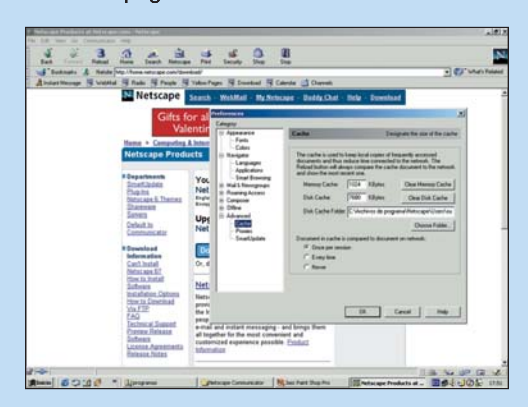
PASO 5 Importar *Favoritos de IE*

Si trabajamos con Internet Explorer, pero queremos migrar a Netscape sin perder nuestra colección de favoritos, no tendremos ningún problema puesto que, durante su instalación, el programa los detecta y los archiva. Para consultarlos, sólo hemos de dirigirnos a *Bookmarks/Imported IE Favorites*. Allí, veremos una lista desplegada de los enlaces que teníamos en el producto de Microsoft.

PASO 6 Ajustar la cache

Como en IE, aquí puede resultarnos conveniente ampliar el tamaño de la cache para favorecer la navegación *off line* o disminuirla para no restar recursos a la máquina. Cualquiera de las dos acciones se realiza desde *Edit/Preferences/Advanced/Cache*, donde también es factible concretar cuándo se consultará esta memoria: nunca, una vez por sesión o cada vez que se solicite la página.



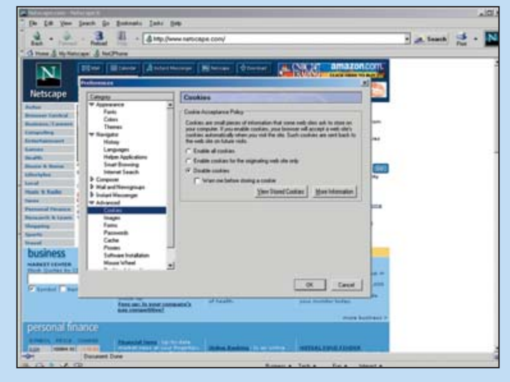


PASO 7 Enviar por correo

Si nos interesa compartir la página que estamos consultando con otras personas, tenemos la oportunidad de enviarla por correo electrónico pulsando en *Send Page* (*Enviar Página*) o *Send Link* (*Enviar Enlace*) del menú *File* (*Archivo*). Automáticamente se iniciará una sesión del *mail* para especificar el destinatario del mensaje.

PASO 8 Deshabilitar las cookies

Cuando consideramos de «mala educación» que se registren nuestros movimientos sin preguntar, una vez más, la opción *Advanced* de la ruta *Edit/Preferences* esconde la



solución. En efecto, en la categoría *Cookies*, seremos nosotros quienes decidamos si las aceptamos siempre, sólo en determinados casos o que, provengan de donde provengan, se nos pregunte por ellas.

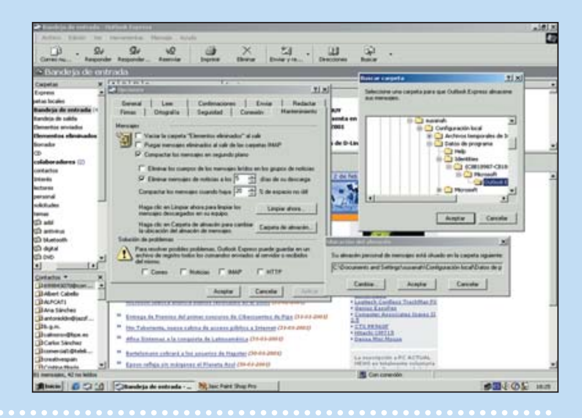
BÁSICO

Outlook Express

Os proponemos un pequeño bocado para optimizar el empleo de este espectacular gestor personal de información vulgarmente conocido como correo electrónico.

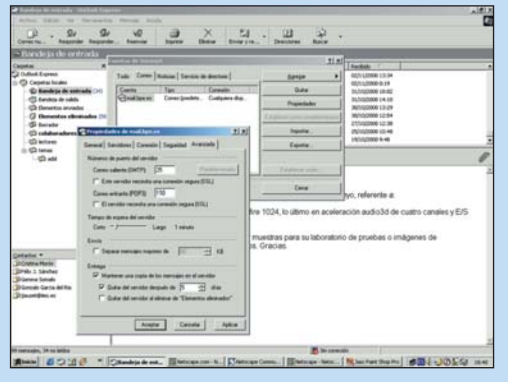
PASO 1 Ubicación de los mensajes

Muchas veces es imprescindible conocer exactamente cuál es la carpeta donde se guardan los *e-mails*, incluso modificar su ubicación para tener acceso a ella e importar su contenido. Esto resultaba una ardua labor de investigación en versiones antiguas como la 4.7. Afortunadamente, en las más modernas ya se ha definido una *Carpeta de Almacén*, situada en *Herramientas/Opciones/Mantenimiento*, donde observamos el emplazamiento actual y es posible especificar uno nuevo.



PASO 2 Conservar en el servidor

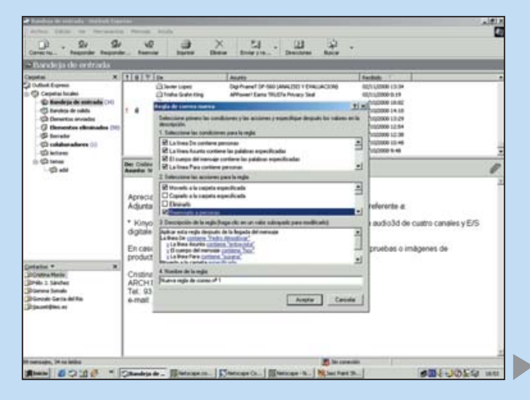
Algunas personas consultan su correo desde distintas máquinas, por lo que no les interesa que los mensajes



se borren del servidor después de su descarga. Con el fin de conservarlos para leerlos en otro PC, deberemos marcar la casilla *Mantener una copia de los mensajes en el servidor* de la categoría *Avanzado*, accesible desde *Herramientas/Cuentas/Propiedades.*

PASO 3 Reglas de correo

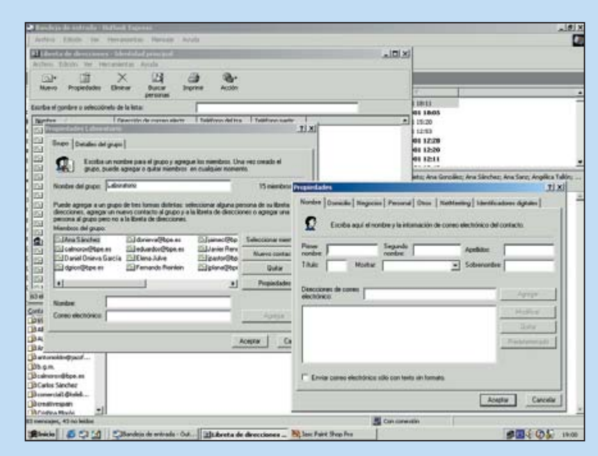
Si el número de misivas que recibimos es abundante, lo ideal es que éstas se organicen de forma automática. Para ello, estableceremos los criterios



oportunos en *Herramientas/Reglas de mensaje*. Tanto para el correo como para las *news*, señalaremos el parámetro que ha de observar el programa (destinatario, alguna palabra concreta en la casilla de *Asunto*...) y la acción que debe ejecutar (mover a una carpeta determinada, eliminar, etc.).

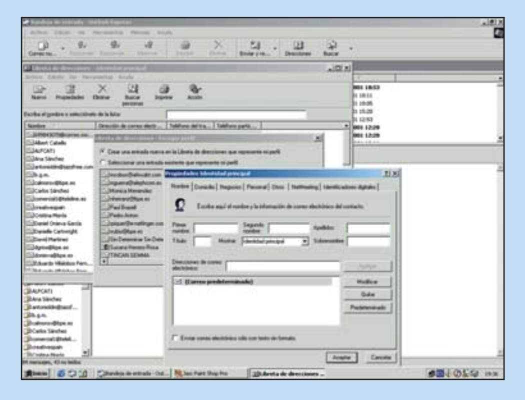
PASO 4 Libreta de direcciones

Otra fórmula para obtener el máximo rendimiento de esta aplicación es gestionar con eficacia la *Libreta de direcciones*. Aparte de actuar como una agenda personal en toda regla, puesto que da cabida a todo tipo de información sobre un contacto, permite añadir otros nuevos, modificar algún dato y agrupar aquellos que nos interesen bajo el mismo nombre. De esta manera, para mandar un mensaje a todos los miembros de un grupo, sólo será necesario escribir el nombre de éste y no el de todos los destinatarios que lo forman.



PASO 5 Tarjetas de visita

Pulsando el botón *Direcciones* y acudiendo a *Edición/Perfil*, anotaremos aquellos datos que queremos adjuntar al correo a modo de tarjeta de visita. Seguidamente, iremos a *Archivo/Exportar/Tarjeta de presentación* y señalaremos la ubicación del fichero que contiene la tarjeta que acabamos de crear. Una vez generada y archivada, activaremos su envío desde *Herramientas/Opciones* del menú principal, donde iremos a la pestaña *Redactar* y, en el apartado *Tarjetas de presentación*, marcaremos la nuestra y pulsaremos *Aceptar*.



Importar mensajes

Si eres usuario de otro gestor de correo y quieres comenzar a utilizar Outlook Express, puedes aprovechar la opción de importar. Dentro del menú *Archivo/Importar* encontrarás varias opciones: *Libreta de direcciones*, *Otra libreta de direcciones*, *Mensajes*, *Configuración de la cuenta de correo* y *Configuración de la cuenta de noticias*. Éstos son todos los parámetros que nos puede interesar mantener de nuestro anterior gestor. Cuando selecciones, por ejemplo, *Mensajes*, se abrirá un cuadro en el que debes indicar cuál es el programa desde el que quieres importar. CUando presiones en el botón «Aceptar», puedes indicar la ubicación de los mensajes que quieres obtener.

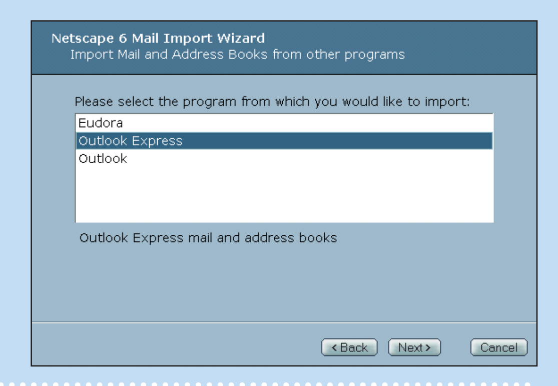
BÁSICO

Netscape Mail

Adaptar la presencia de los mensajes a nuestra propia personalidad o incluir una firma en ellos son algunas de las acciones que veremos a continuación.

PASO 1 Importar mensajes

Como ocurría con Outlook Express, el gestor de *mails* también nos da facilidades para disponer del correo que teníamos en otros clientes, como Outlook o Eudora. En este sentido, nos dirigiremos al menú *File* y escogeremos *Import*. Desde aquí podemos importar la libreta de direcciones, el correo o las configuraciones. Tras decidir qué queremos hacer, una ventana nos pedirá que seleccionemos el programa desde el que vamos a extraer los datos.

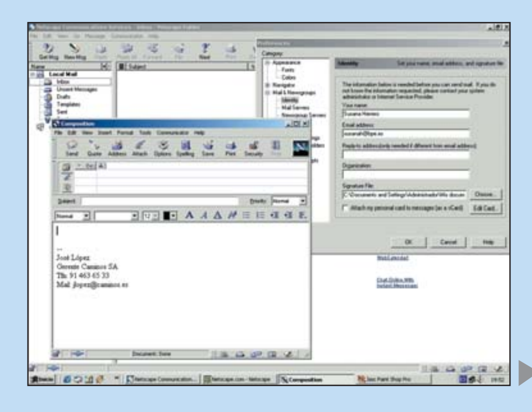


PASO 2 Formato personalizado

A veces es esencial dar un toque personal a los mensajes y obviar la apariencia predefinida. Por suerte, Netscape 6 nos permite dotar nuestros correos de muy diversos tipos de letra, tamaños, colores y formatos. Al presionar *New Msg* y lanzar la ventana de composición, sobre el área reservada al cuerpo del mensaje encontramos una barra de herramientas para cambiar cualquier aspecto de la página. Es más, en el menú *Format* de esta ventana descubriremos otras muchas posibilidades, como la implementación de tablas.

PASO 3 Incluir firma

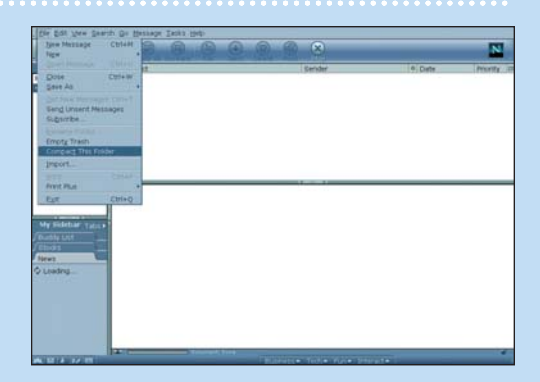
Mientras que en Outlook aprendimos cómo adjuntar una tarjeta de visita, aquí veremos la manera



de incluir una firma con datos como nombre, cargo, empresa, número de teléfono y fax, etc. Lo primero que hemos de hacer es generar toda esa información en un documento TXT y guardarlo en un directorio. Luego, en *Edit/Mail/News Account Settings* marcaremos la casilla *Attach this signature* y especificaremos la ruta del archivo de texto donde la habíamos almacenado. Esta opción en la versión 4.7 de Communicator se localiza en la ruta *Edición/Preferencias/Identidad*.

PASO 4 Más espacio en el disco duro

Si somos de los que nunca tiramos nada y hemos guardado innumerables misivas en el gestor de correo distribuidas, eso sí, en sus correspondientes carpetas, éstas ocuparán un espacio nada despreciable que se puede reducir comprimiéndolas. La forma de hacerlo es ir al menú *Edit* y escoger *Compact this folder*, inmediatamente se iniciará un proceso cuya duración dependerá del volumen de datos a comprimir.



PASO 5 Peticiones automáticas

Cuando nuestra conexión es permanente, ansiamos tener el correo siempre actualizado y no queremos estar solicitando los mensajes nuevos manualmente, es posible que el software lo chequee por nosotros cada cierto tiempo. Concretar la periodicidad es tan sencillo como ir a *Edit/Mail/News Account Settings* y escoger la categoría *Server*. En ella, determinaremos una petición al servidor cada 10 minutos, por ejemplo.



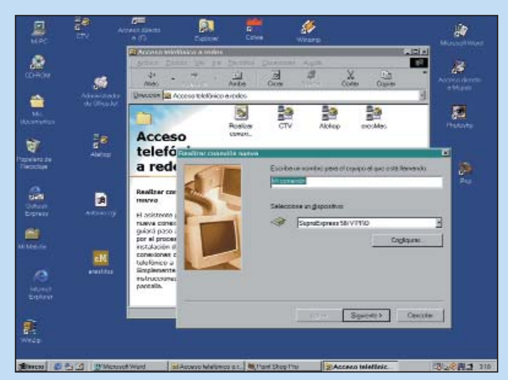
BÁSICO

Acceso a Internet gratuito

Muchas veces resulta tremendamente práctico contar con varias cuentas de correo electrónico y de conexión a la Red. Aquí tenéis cinco alternativas totalmente gratuitas.

PASO 1 Nueva conexión

Arrancado el sistema operativo, pulsamos el icono *Acceso telefónico a redes* y, dentro de la ventana que aparece, presionaremos sobre *Realizar conexión nueva*.



A continuación se iniciará un asistente que nos irá guiando durante todo el proceso, pidiéndonos datos como el nombre para el equipo al que se llama, dispositivo de comunicaciones, dirección de los servidores POP y SMTP, número de teléfono al que se efectúa la llamada...

PASO 2 Contratación del servicio

Para disfrutar de este servicio gratuito, la mayoría de las ocasiones bastará con llamar por teléfono para que el proveedor nos proporcione toda la información precisa.



En algunos casos, podremos realizar la instalación desde un CD promocional que se nos suministre y, en otros, todo el procedimiento se llevará a cabo desde Internet.

PASO 3 Proveedores de Internet gratis

En la siguiente tabla os mostramos los datos más relevantes de cinco proveedores de acceso a Internet. Todos ellos ofrecen una cuenta de correo y un espacio determinado para publicar en la Web.

Nombre	Alehop	Jazzfree	Mundofree	Navegalia	Terra
Web	www.alehop.com	www.jazzfree.com	www.mundofree.com	www.navegalia.com	www.terra.es
Tfn. información	902 501 501	902 902 902	901 022 022	607 100 151	902 15 20 25
DNS primaria	Automática	212.106.192.250	212.145.4.97	Automática	195.235.113.3
DNS secundaria	Automática	212.106.192.251	212.145.4.98	Automática	195.235.96.90
Servidor SMTP	smtp.alehop.com	smtp.jazzfree.com	smtp.mundofree.com	smtp.navegalia.com	mailhost.terra.es
Servidor POP	pop.alehop.com	pop.jazzfree.com	pop3.mundofree.com	pop.navegalia.com	pop3.terra.es
Servidor de news	news.alehop.com	news.jazzfree.com	news.mundofree.com	news.navegalia.com	news.terra.es

MEDIO

Audio y vídeo

El universo multimedia dentro de Internet.

Si el concepto multimedia revolucionó en su tiempo la filosofía de aplicaciones del PC, es en la Red donde encuentra el mejor caldo de cultivo para mostrar todo su esplendor.

Una de las mayores satisfacciones del internauta es la posibilidad de escuchar en línea la maqueta de algún artista novel o contemplar algunos fragmentos de próximos lanzamientos cinematográficos, como la trilogía de *El señor de los anillos* que circula por la Red. Y si no puedes vivir estas sensaciones conectado, por lo menos ten la oportunidad de conducir hasta su ordenador estos codiciados vídeos.

Para que todo ello sea posible, el navegante debe saber cómo obtener esos ficheros fácilmente. Y si surge cualquier interrupción de la comunicación, debe asegurarse de que no habrá perdido el tiempo y que todos los fragmentos descargados están a salvo y a la espera de recibir los restantes para completar la transferencia. Para estas dos situaciones, contamos con el programa CuteFTP y el poderoso GetRight, que permite programar la descarga y autogestiona el proceso hasta el punto de que está preparado para operar en franjas horarias de menor coste.

Sin embargo, nuestro protagonista también requerirá el correspondiente reproductor multimedia que interprete dichos archivos correctamente. Para que elija cuál le conviene, describimos tres de vídeo (RealPlayer, MediaPlayer y Quicktime) junto al de sonido más famoso: Winamp.

Para el final de este apartado y como no podía ser de otra forma, hemos dejado al polémico Napster. Su sencillo funcionamiento y sus cualidades para buscar y compartir música en formato MP3 entre toda la comunidad de viajeros de Internet lo han llevado a ser el centro de críticas y alabanzas. No sabemos si algún día dejará de aportar tan excelente servicio de forma gratuita, pero mientras sea así, aquí encontraréis las indicaciones exactas para ponerlo en marcha.



Como recomendaciones finales, amén de que prácticamente todos los fabricantes de los productos mencionados incluyen en sus *sites* muestras más que suficientes de imágenes, animaciones o melodías, os aconsejamos que utilicéis los buscadores más populares, como Yahoo, Lycos, Altavista, Excite, etc. Como norma, bastará con teclear una palabra como *MP3* para que un montón de enlaces inunden vuestras pantallas.

BÁSICO

Disfruta de imagen y sonido

Una de las virtudes de este medio de comunicación es que aúna las bondades de la televisión, la radio y la prensa en un solo escenario y a ellas añade interacción.

PASO 1 Requerimientos

Hoy por hoy se podría decir que cualquier configuración de PC es válida para alcanzar todo tipo de contenidos de la Web. Empero, como no todo el mundo renueva o actualiza su equipo con asiduidad, definiremos lo que admitimos como adecuado para operar con archivos multimedia sin graves inconvenientes. Así, como mínimo hablamos de una máquina con procesador Pentium MMX a 200 MHz y 64 Mbytes de RAM. Cuanto más modernas sean las tarjetas de sonido y vídeo, mejor que mejor, pues incluirán capacidades 3D, cuadrafónicas..., podrán aportar su propia memoria sin consumir nuestra RAM, etc. Por unas 30.000 pesetas, adquiriremos dos placas más que aceptables. También necesitaremos un módem 56 Kbps, altavoces y un monitor de 15 pulgadas, aunque los de 17 ya se ofertan a precios asequibles.









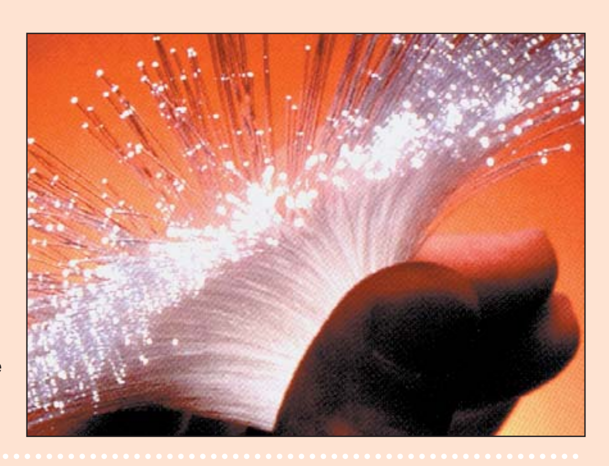
PASO 2 *Streaming*

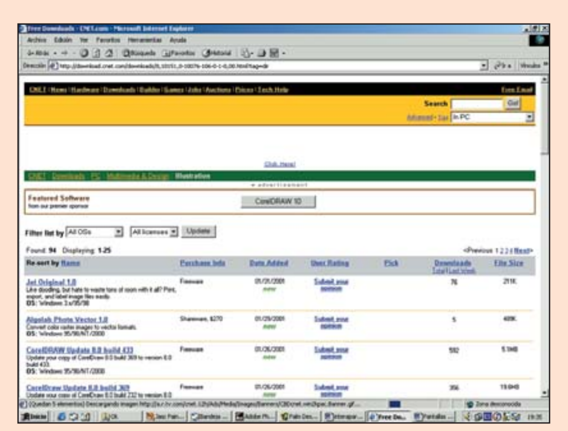
Se conoce como *streaming* la transmisión de vídeo y audio. Cuando visualizamos un vídeo es porque estamos recibiendo tramas de datos de forma ordenada que se almacenan en un *buffer* de manera temporal y consecutiva para que no percibamos interrupciones o saltos en la recepción de la señal. Este envío es continuo y podemos empezar a deleitarnos con la música en cuanto llega el primer flujo al ordenador. Todo este proceso resulta completamente transparente para el usuario.



PASO 3 Consideraciones

En el momento en el que hablamos de imágenes animadas, salta a la palestra el ancho de banda de que dispongamos y las tasas de transferencia que posibiliten una recepción de datos continua junto a una velocidad sostenida. Por desgracia, a través de la RTB (Red de Telefonía Básica) es fácil que la red se sobrecargue y sólo logremos una tasa media de acceso de 3 Kbytes por segundo. En consecuencia, para esta clase de emisiones sería de desear una conexión ADSL, RDSI, cable o satélite.





PASO 4 Descargar los ficheros

Otra alternativa a la hora de ejecutar archivos multimedia es hacerlo en local, es decir, bajarlos al PC. Esta tarea, si se trata de ficheros de gran tamaño, no posee ninguna complicación pero es extremadamente lenta. Normalmente, se pincha sobre el propio fichero o en el típico *download* y se señala la carpeta destino. A continuación, comienza la «faena» y, en una ventana de estado, comprobaremos alguna información como el porcentaje de descarga, tiempo estimado para la finalización y tasa media de acceso.



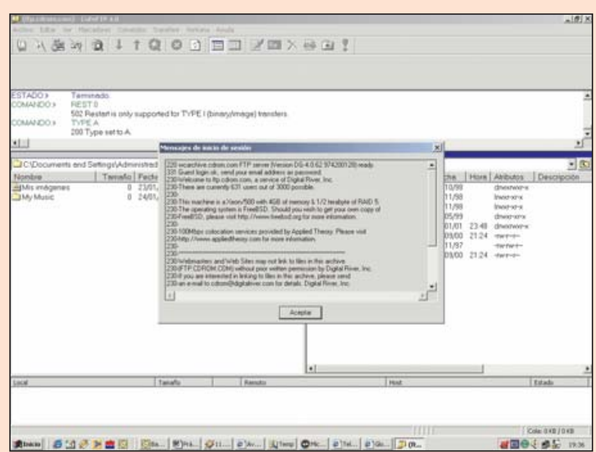
BÁSICO

Aprende a utilizar el CuteFTP

Uno de los programas de uso común para bajar ficheros de Internet es este shareware que nos pondrá en contacto con los servidores FTP dispersos por la Red.

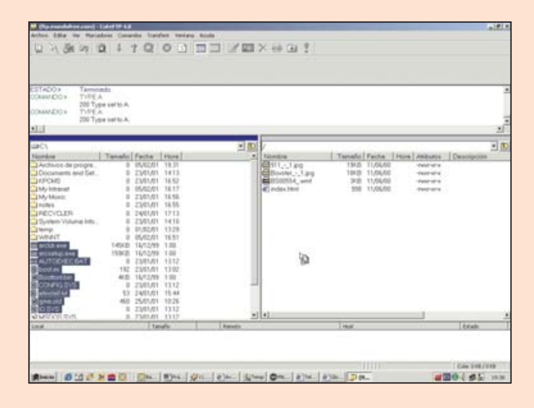
PASO 1 Conexión con el servidor

Si queremos publicar algún contenido en Internet y nuestro proveedor de acceso nos proporciona espacio en su servidor, la herramienta más cómoda para subir estos ficheros es CuteFTP, utilidad *shareware* disponible en *www.globalscape.com*. Tras realizar la instalación y ejecutar CuteFTP, pulsamos sobre el icono en forma de rayo situado en la pantalla principal, a la izquierda de la barra de botones superior. Seguidamente, surgirá otra barra de conexión donde escribiremos la dirección del servidor al que vamos a enviar los archivos (como *ftp.mundofree.com*), el nombre de usuario, la contraseña y el puerto de conexión (por defecto, 21). Las tres primeras variables nos las habrá suministrado nuestro ISP. Luego, pulsamos en el rayo situado a la derecha de esta nueva barra para que empiece la comunicación.



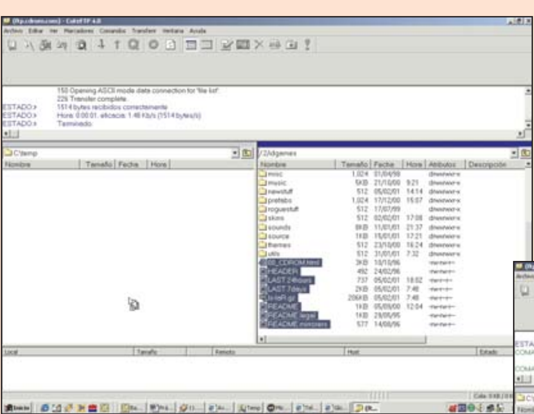
PASO 2 El proceso de copia

Iniciada la conexión con el servidor, observamos en el área izquierda de la interfaz un árbol de directorios de nuestro disco duro y, a la derecha, el espacio que poseemos en la máquina remota. Sólo hemos de escoger qué ficheros vamos a enviar y arrastarlos a la zona derecha. CuteFTP los pondrá en la cola de transmisión y los copiará uno por uno. Por último, desconectaremos la conexión presionando el botón con dos ordenadores tachados por una equis roja ubicado en la barra superior a la derecha.



PASO 3 Descarga de archivos

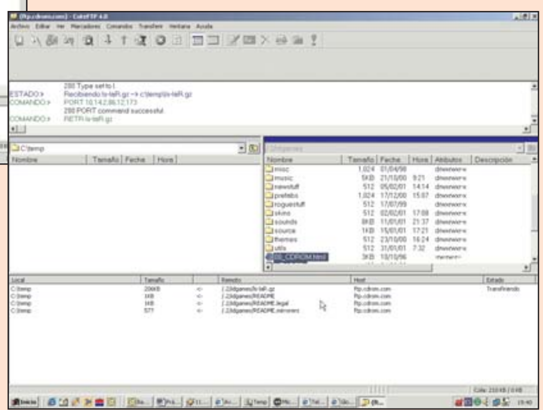
La labor de descarga es prácticamente idéntica a la de subida de ficheros. De nuevo, pulsamos sobre el rayo superior y volvemos a introducir el nombre



del servidor al que llamamos (por ejemplo *ftp.cdrom.com*) con el nombre de usuario y contraseña (en determinados servidores públicos, estos dos campos se rellenarán con *anonymus*). Establecido el contacto, aunque sea en el tercer intento debido a un exceso de usuarios, contemplaremos el directorio del área pública del sistema remoto y, con la tecla «Crtl» presionada, iremos pinchando sobre cada fichero que irá a parar a nuestro poder. Arrastramos esta selección al lado izquierdo y listo.

PASO 4 Información de la transferencia

Tanto durante el envío de contenido al servidor como en sentido inverso, CuteFTP nos proporcionará cumplida información sobre el estado de la transferencia, con datos como el tamaño de cada archivo, la localización en el servidor remoto o el estado de la cola de transmisión.



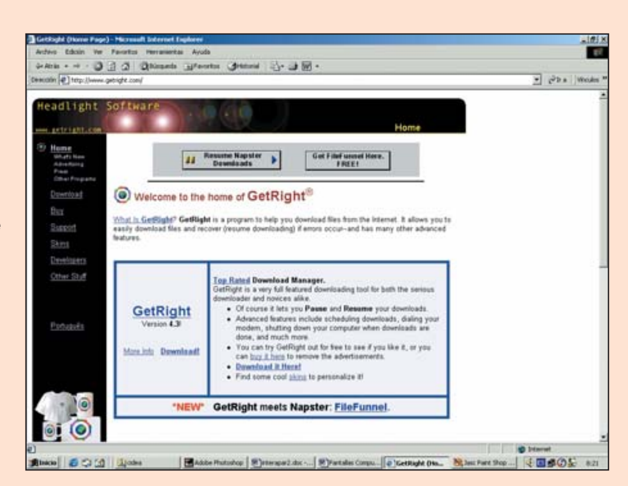
MEDIO

GetRight 4.3

Para subsanar los problemas derivados de posibles cortes en la comunicación, se han diseñado herramientas como ésta que autogestionan la descarga.

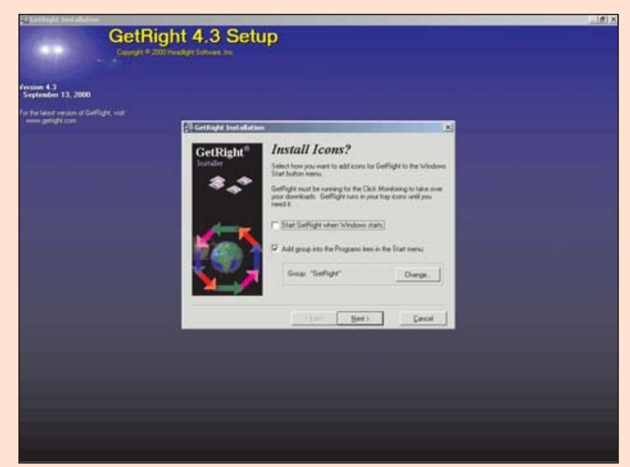
PASO 1 Dónde conseguirlo

Como ya va siendo habitual, escogemos un programa *shareware* para asegurar el buen fin de la descarga de archivos. GetRight está disponible en la web *www.getright.com* y su función es la de ocuparse de la transferencia de tal modo que, si ésta se para, la aplicación conservará información sobre el punto en el que se quedó y, cuando se vuelva a conectar al servidor, continuará en la fase en la que estaba en el momento en el que se interrumpió el proceso.



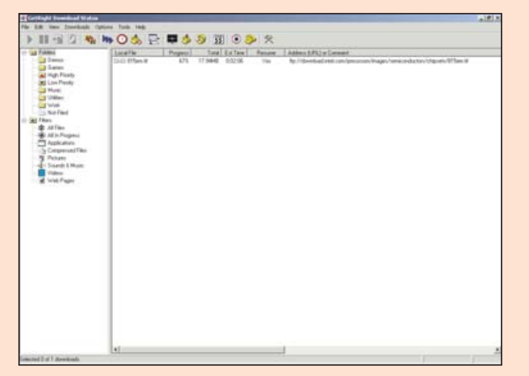
PASO 2 Instalación

Durante la instalación, se irán configurando las variables pertinentes para el correcto funcionamiento del programa. Aparecerá la clásica licencia y la solicitud de la ubicación de los directorios. Además, se nos presentará un formulario que podemos, o no, rellenar para que nos envíen diversa publicidad por correo electrónico. También tendremos la posibilidad de grabar el software de detección de problemas en nuestro ordenador Aveo Attune, aunque lo mejor es rechazarlo para no sobrecargar el sistema. Otras cuestiones que se nos plantearán es si queremos ver la aplicación en modo básico (más manejable) o completo (con mayor capacidad de decisión para el usuario), en qué directorio conservaremos los ficheros descargados o si deseamos que GetRight se ejecute automáticamente cuando intentemos bajarnos un fichero desde Explorer o Netscape.



PASO 3 Interfaz

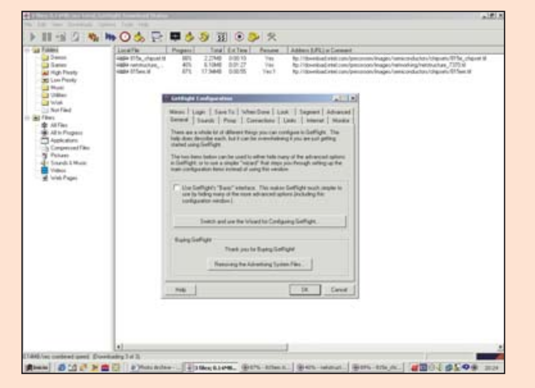
Debajo de los menús desplegables, los botones de acceso directo a funciones como programación de la descarga o pausar el proceso y los *banners* publicitarios (que adornan la pantalla si no



tenemos la versión registrada), se sitúa el área de trabajo dividida en dos partes. A la izquierda, tenemos el árbol de directorios donde guardar los programas que nos hayamos bajado y las extensiones (denominadas *Filters*) que GetRight interpreta como aptas para cargar. Y a la derecha, se representan las tareas pendientes, el estado de las descargas en curso o las que están a la espera.

PASO 4 Configuración

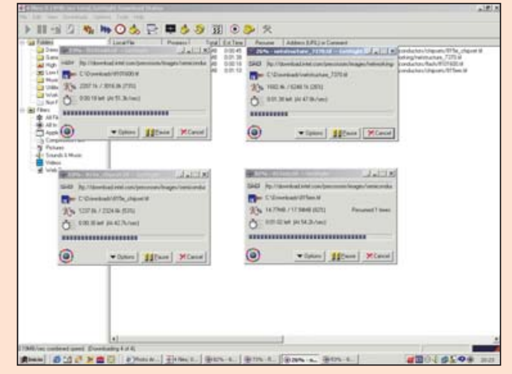
Una vez ejecutada la aplicación, seguiremos la ruta



Tools/GetRight Configuration para acceder a los parámetros de configuración. En la caja que surge, observamos distintas pestañas como *Proxy*, para determinar las direcciones IP y puertos del servidor *proxy* que empleemos (en caso de que salgamos a través de uno, claro); o *Internet*, donde indicar la conexión de acceso telefónico que usará GetRight para comunicarse con la Red. Por último, en *Monitor* marcaremos diversas opciones relacionadas con la monitorización de los dos navegadores durante la descarga automática. En el modo de presentación básico, será un asistente quien nos guíe en este complicado camino.

PASO 5 Obtención de un fichero

Existen tres métodos para conseguir ese elemento que ansiamos ya sea con extensión ZIP, EXE, MPEG o cualquiera que hubiéramos definido previamente. Si lo hemos automatizado durante la instalación al seleccionar *Web Browser Monitoring*, sólo con pulsar el



enlace a ese archivo desde el navegador, GetRight actuará de inmediato. Otra forma es abrir GetRight y arrastrar con el ratón dicho enlace hasta la ventana del software, momento en el que se nos consultará dónde archivarlo. En tercer lugar, podemos escribir directamente la URL donde se aloja ese programita anhelado en una casilla que aparecerá al pulsar *File/Enter New URL*.

BÁSICO

Reproductores multimedia

Es imprescindible contar con software específicamente diseñado para la reproducción de contenido multimedia como los que os mostramos en este apartado.

PASO 1 RealPlayer

Aunque acompaña a las últimas versiones del navegador de Netscape, es posible descargar gratuitamente este software desde el *site* de sus desarrolladores en *www.real.com*. Una vez más, no entraremos en la instalación porque es sumamente sencilla y sólo apuntaremos que su pantalla principal se divide en emisoras de radio y televisión en vivo, a las que se puede acceder directamente. Asimismo, hemos de destacar que su soporte de formatos de audio y vídeo es tal que incluso es capaz de reproducir archivos propios de QuickTime. Para constatar sus posibilidades, podéis daros una vuelta por la dirección de RealNetworks mencionada y encontraréis un numeroso surtido de emisoras de radio, conciertos en vivo o videoclips.

PASO 2 Media Player

Ésta es la competencia del programa anterior, puesto que se integra con las últimas revisiones del sistema operativo Windows. Opera con el formato ASF, que proporciona unas inigualables prestaciones en cuanto a compresión y calidad de vídeo, pero permite reproducir MPEG, AVI, MP3, CDs de audio... Su interfaz, tremendamente atractiva, alberga una serie de canales predefinidos de música y televisión, a pesar de que es factible efectuar una búsqueda entre las propuestas de la Red. Su manejo, aunque obvie decirlo, es tan intuitivo como el de las demás aplicaciones.



PASO 3 QuickTime

Apple es la veterana en este mundillo y su reproductor, como todos, absolutamente gratuito, constituye uno de los más populares. De hecho, la Web está plagada de películas en este formato. Una buena muestra de ello la hallaréis en la propia página de la compañía (www.apple.com/quicktime). Sin embargo, tenéis otras bases de datos rebosantes de filmes como la *Movie Trailer Database* en



www.comingsoon.net/trailers, eso sí, para deleitarnos con ellas, primero deberemos descargarlas. Su formato nativo es MOV.

PASO 4

Winamp

Se trata del *player shareware* por excelencia de los ficheros MP3 y aun sólo funcionando con audio, representa un instrumento esencial en cualquier equipo. Como todos sabéis, su aspecto se puede personalizar mediante *skins* adaptándolo a las preferencias individuales. Consta de un *Minibrowser*, accesible desde el menú o pulsando «Alt + T», donde se encuentra la extensión *ShoutCast*. Al activarla, aparecerá una ventana con el listado de las emisoras de radio que podemos escuchar clasificadas por géneros musicales. En el cuadro que aparece a la derecha analizamos más a fondo las posibilidades de personalización del reproductor, uno de los que admite una mayor participación del usuario



Un reproductor camaleónico

Dentro de la propia página web de Winamp, *www.winamp.com*, es posible encontrar un buen número de pieles de las más diversas inspiraciones, desde motivos futuristas hasta temas de inspiración árabe. En la mayor parte de los casos, incluso es posible contactar por mail con los creadores de dichos disfraces para el reproductor. Parece que es una opción



un poco inútil, pues no tiene ninguna finalidad práctica. Sin embargo, en estos días es cada vez más normal que los usuarios demanden opciones personalización; es otro más de los factores que consiguen que tengamos la sensación de que un programa es nuestro. En una de las imágenes que acompañan este cuadro se ve el resultado de aplicar a Winamp una piel de reminiscencias árabes. Por otro lado, a pesar de que se trata de un reproductor musical y es capaz de trabajar con cualquier formato, se ha asociado desde el principio únicamente con la música en formato MP3. En cualquier caso, en la propia página del producto, que hemos mencionado más arriba, es posible encontrar una serie de enlaces por temas, desde clásica hasta música alternativa, en lo que han dado en llamar Winamp Radio. Gracias a esta opción de su página web podremos disfrutar de algunos de los más conocidos temas de todas las épocas.

BÁSICO

Napster, la revolución de música gratuita

Pese a que es más conocido por su facilidad de polemizar con las casas discográficas, este desarrollo, por el momento, sigue poniendo música gratis a nuestra disposición.

PASO 1 Configuración

Para empezar, nos bajamos el cliente de Napster desde *www.napster.com*, lo instalamos y lo ejecutamos. La primera cuestión que hemos de



abordar es indicar el tipo de conexión que disfrutamos, para que otros usuarios conozcan el ancho de banda con que contamos. Posteriormente, el programa se comunica con uno de sus servidores para proceder a la configuración de usuario. A continuación, nos registraremos como *New User*, si empleamos esta aplicación por vez primera, y rellenaremos los campos correspondientes, entre los cuales destacan nombre de usuario, contraseña y dirección de correo electrónico.

PASO 2 Hallazgos de MP3

Napster nos pregunta si puede buscar los ficheros MP3 de nuestro PC, a lo cual podemos responder sí o no. En cualquier caso, existe la posibilidad de que nosotros indiquemos a qué directorios van a tener acceso los otros usuarios desplegando las distintas unidades y marcando los que deseemos. Del mismo modo, habremos de concretar dónde se guardarán los archivos que descarguemos en una ventana muy parecida a la anterior. Todas estas carpetas entrarán a formar parte de nuestra librería Napster.



PASO 3 El puerto de conexión

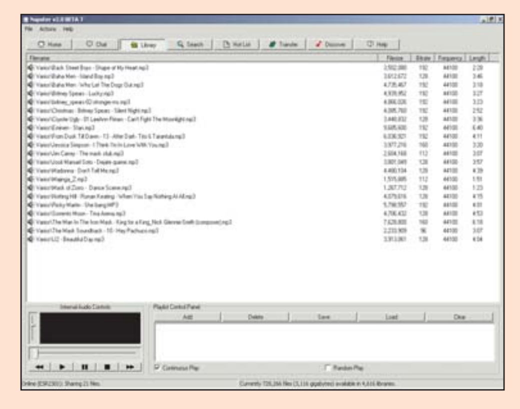
Para terminar, la aplicación intenta hallar un puerto de conexión al servicio y nos muestra una ventana en la que se recogen dos alternativas: si estamos accediendo a través de una red que posee un *firewall* o si no es así. En el segundo caso, escri-

biremos el puerto TCP que vamos a usar y que, por defecto, suele ser 6699.



PASO 4 Pantallas principales

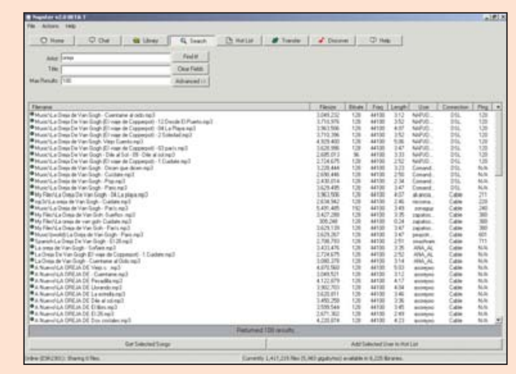
La sección *Home* constituye la pantalla principal del software y, en ella, se recoge información sobre las novedades o los grupos que se van sumando a esta experiencia.



También aquí podemos suscribirnos a la lista de correo para recibir noticias de muy diversa índole. Por su parte *Library* acoge las melodías que pusimos en su momento al alcance de la comunidad y no sólo como algo meramente informativo, ya que tendremos la oportunidad de escucharlas desde este mismo sitio.

PASO 5 Búsquedas

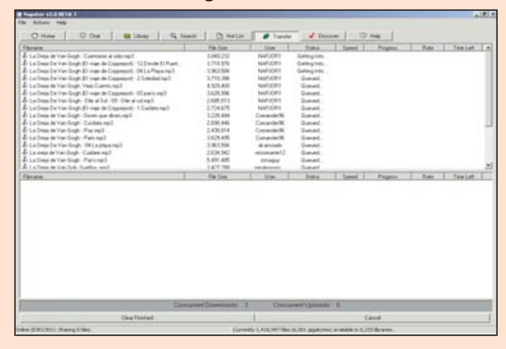
Bajo la pestaña *Search* se centraliza un motor de búsqueda fabuloso. Para acotarla, es de rigor ser lo más precisos posibles anotando nombres de artistas o canciones y el número de resultados que queremos que se nos muestren. Con la



opción *Advanced* de este menú, concretaremos aún más en función de parámetros como la calidad de la música (*Bitrate*), la velocidad de la conexión (*Connection*) o el tiempo de respuesta de la máquina remota (*Ping Time*).

PASO 6 Transferencia

Es el menú *Transfer* el que más nos interesa. En efecto, aquí se lleva a cabo la acción; en la parte superior, vemos los archivos que estamos recogiendo, mientras que en la inferior aparecen los que se están llevando de nuestro PC. Por supuesto, todo está perfectamente documentado con porcentajes de descarga, velocidad, tipo de conexión, nombre de usuario, etc. Entre las palabras que se manejan, nos centraremos en *Getting Info*, que señala que se está iniciando la negociación; *Downloading*, cuando el proceso ya ha comenzado; y *Queded* o *Remotely Queded*, que marcan que el fichero está en la cola de descarga.



BÁSICO

Conversaciones en línea

Videoconferencia: herramienta de comunicación a distancia

Cuando se trata de hacer amigos, conocer otras culturas o intercambiar pareceres con personas de lejanos lugares, no hace falta gastarse un dineral en aviones u hoteles, realizando una pequeña inversión en infraestructura informática, nuestra sociabilidad no conocerá límites.

Tanto el usuario doméstico como el profesional sabrán valorar las inigualables prestaciones de Internet en cuestiones de comunicación. Ambos apreciarán la oportunidad de establecer una conversación con un interlocutor remoto o de organizar una reunión entre puntos distantes del globo. Y es que la videoconferencia se está imponiendo cada vez más en hogares y organizaciones empresariales como medio de comunicación alternativo, cuando lo que prima en unos casos es el deseo de hacer amistades por doquier y, en otros, tener presencia virtual en una conferencia multitudinaria.

Para ilustrar esta situación, hemos elegido el programa NetMeeting porque está al alcance de cualquiera que trabaje con Microsoft Windows. Éste nos permite hablar cara a cara y en tiempo real, aunque el refresco de la imagen dependa de la calidad de la línea. Además, implementa otras aplicaciones tan útiles como la posibilidad de compartir programas, efectuar transferencias de archivos entre los concurrentes, participar en la generación de ilustraciones comunes gracias a la *Pizarra* o iniciar una charla a través del chat.

También debemos estimar la sencillez de esta herramienta y, en consecuencia, de todos los programas que la integran, con interfaces de usuario muy intuitivas basadas en una combinación de menús desplegables y botones con dibujos suficientemente representativos. Todo ello con el valor añadido de la inmensidad de la Red, donde localizar todo tipo de servidores y canales temáticos a los que acudir en caso de que no encontremos a ningún amigo dispuesto a pasar un rato delante del ordenador. Y si de canales hablamos, con ellos seguimos cuando entramos en un IRC. Para este caso, hemos vuelto a recurrir a Microsoft como fuente para decantarnos por un programa de chat. No obstante, hemos ampliado esta proposición con otras muchas que viven en Internet, de modo que nadie diga que no pudo «chatear» por falta de recursos. El chat, aunque también se puede emplear como instrumento corporativo, tiene como característica inherente la facultad de desinhibir a los que lo practican y, en muchos casos, engancharlos definitivamente.

BÁSICO

Instalación del hardware

Para establecer una videoconferencia con un interlocutor remoto, primero debemos recopilar los dispositivos necesarios, como micrófono y webcam.

PASO 1 Relación de componentes

Básicamente, diremos que estamos preparados para comunicarnos en vivo y en directo con otra persona a través de la Red si contamos con los siguientes elementos. Partimos del supuesto de que todos disponéis de un PC con tarjeta de sonido, de vídeo, altavoces y módem. Aunque sean de lo más barato, resultarán aceptables para escuchar la voz de nuestro interlocutor. A estos elementos sumaremos un micrófono de los que regalan la mayoría de los distribuidores junto al equipo y una *webcam*, que nos costará en torno a las 10.000 pesetas. También, tenemos la posibilidad, más cómoda, de decantarnos por unos auriculares con «micro» incorporado que se comercializan por unas 1.500 pesetas.



PASO 2 Colocar la cámara

Para este práctico hemos elegido un modelo de Creative con conexión USB, cosa que os recomendamos pues su conexión es realmente simple. Conectamos la cámara con el sistema operativo arrancado para que la reconozca de inmediato (bondades del USB) y nos pida los controladores. Llegado ese momento, insertamos el CD-ROM que acompaña al producto y comenzará la instalación del software, que habremos de completar con la carga del programa de retoque fotográfico y el de vigilancia. No obstante, si no disponéis de esta clase de bus en vuestro ordenador, podéis adquirir una tarjeta PCI con puerto USB por unas 5.000 pesetas.



PASO 3

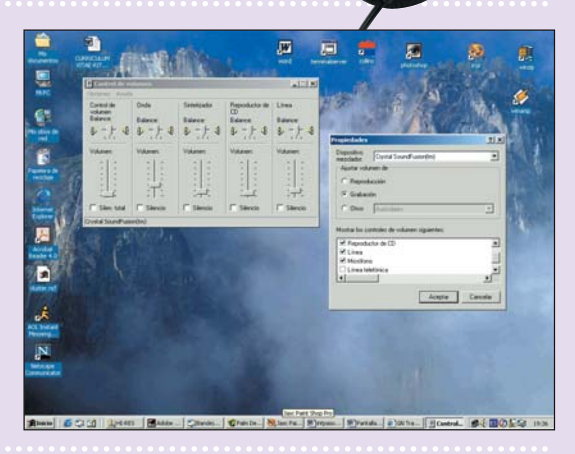
Conexión del micrófono

Tanto si hemos escogido un micrófono independiente como unos casos con éste incorporado, la conexión al PC se efectúa enchufando el cable a la salida *jack* de la tarjeta de sonido en cualquier momento (con el ordenador encendido o apagado), aunque también hay soluciones USB. Luego, ajustamos el volumen de grabación en Windows para que no se produzcan los incómodos acoples.

PASO 4

Ultimos ajustes

Ejecutamos el software de captura de vídeo y definimos el número de *frames* por segundo que se van a capturar, la resolución, el brillo, color, contraste, formato de grabación (habitualmente AVI). Seguidamente, pulsando dos veces sobre el altavoz que se sitúa en el lado inferior derecho del escritorio, procedemos a realizar los ajustes del sonido. No debemos olvidar especificar como fuente de grabación el micrófono, de lo contrario, nuestro contertulio no podría escucharnos.



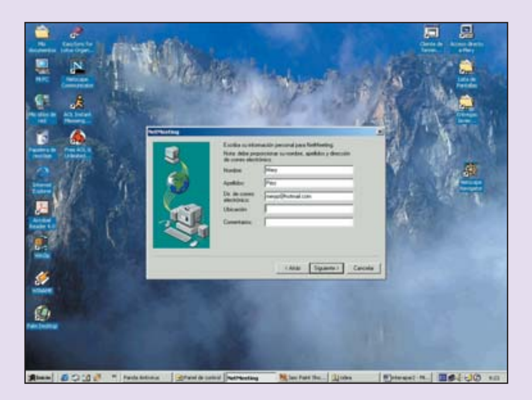
BÁSICO

Microsoft NetMeeting

Seleccionamos este programa de videoconferencia porque es otro de los muchos componentes que acompaña al sistema operativo Windows.

PASO 1 Configuración

Realizamos la instalación del software siguiendo los pasos que se nos va indicando y, cuando ésta concluya, se ejecutará un asistente de forma automática que nos conducirá durante el proceso de configuración. Comenzaremos rellenando un formulario con cinco campos (los tres primeros obligatorios): *Nombre*, *Apellidos*, *Dir. de correo electrónico*, *Ubicación* y *Comentario*, ojo



con este último pues permanecerá visible a las personas con las que hablemos. A continuación, veremos un servidor de directorio donde se hallan los usuarios dispuestos para la sesión y en el que decidiremos si queremos aparecer o permanecer ocultos por el momento. Luego, determinaremos la velocidad de conexión a través de: módem analógico básico (a 14,4 Kbps), rápido (a 28,8 Kbps o superior), dispositivos digitales (RDSI, xDSL o cable) o red local.

PASO 2 Escoger el hardware

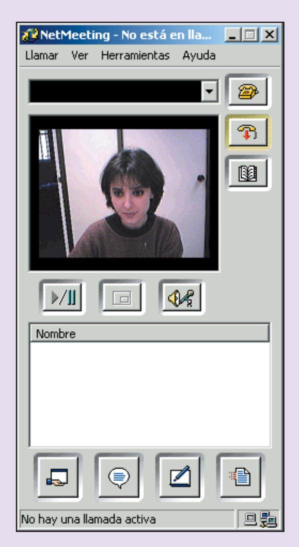
Además, tendremos que seleccionar el dispositivo de vídeo empleado. En nuestro ejemplo, elegiremos la *webcam* que hemos instalado de la lista desplegable que nos



propone NetMeeting. Asimismo, deberemos determinar el hardware de audio, momento en el cual se establece una diferencia entre grabación (micrófono) y reproducción (altavoces). Como ambos elementos se conectan a la tarjeta de sonido, el programa por defecto señalará en los dos casos la placa que detecte en el PC. Tras acabar con esto, tenemos la alternativa de modificar el volumen del audio y comprobar el resultado presionando el botón *Probar*. Más tarde, deberemos leer un pequeño texto en voz alta para que NetMeeting realice los ajustes precisos para grabar nuestra entonación con la mayor calidad posible.

PASO 3 El entorno de la aplicación

Al ejecutar NetMeeting, comprobaremos el vídeo presionando en el botón Play para orientar la cámara y enfocar la lente. Después, observaremos que, en la parte superior, se ubican los menús de *Llamar*, *Ver*, *Herramientas*

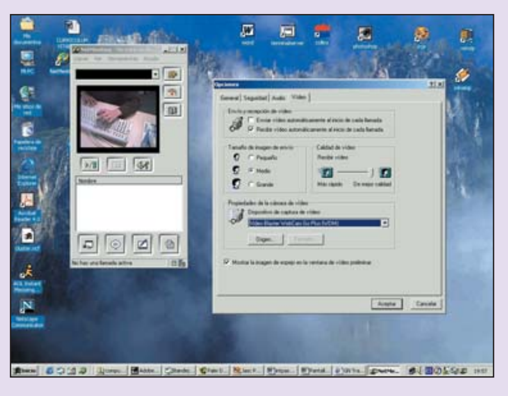


y *Ayuda*; justo debajo se halla la barra de direcciones para contactar con alguien y, a su derecha, botones de acceso rápido a, por ejemplo, la libreta de direcciones. En el centro, está la ventana de vídeo y, debajo de ella, algunos iconos como el de *Play/Pause*. Otra caja colocada sobre las funciones avanzadas de NetMeeting (Chat, Pizarra...) nos mostrará nuestra agenda de contactos.

PASO 4

Últimos retoques

Antes de iniciar la sesión, tenemos la oportunidad de realizar los últimos ajustes desde el menú *Herramientas/Opciones*, donde aparecen las pestañas *General*. *Seguridad*, *Audio* y *Vídeo*. Seleccionando esta última, determinaremos el tamaño de la pantalla, la velocidad (si lo ajustamos a la máxima, irá en perjuicio de la calidad en la recepción), etc.



Cámaras de videoconferencia

En la actualidad, un gran número de fabricantes ha puesto en el mercado cámaras de videoconferencia, que en sus versiones más baratas rondan las 10.000 pesetas. Muchos de los equipos que se compran montados incluyen ya habitualmente una cámara de estas características.

Dentro de las casa que ponen a nuestra disposición en estos momento cámaras de videoconferencia podemos distinguir dos tipos: las habituadas a abarcar amplios espectros de producto, que se deciden a introducir este periféricos y las especialistas precisamente de periféricos (aunque tengan otras áreas de negocio), que también se deciden por las cámaras de videoconferencia.

Intel, Philips e incluso Conceptronic se encuadran dentro del primer apartado. Ambas compañías no se relacionan directamente con el mundo de los periféricos para PC y, sin embargo, a estas alturas ya tienen una larga experiencia en este campo.

Philips presenta, por ejemplo, su serie de cámaras ToUcam, capaces de realizar también tareas de escaneado. Todos sabemos cuál es la principal actividad de Intel y en cuanto a Conceptronic, es conocida por productos de altas prestaciones dirigidos a sectores específicos de profesionales.

Más solera en este campo tienen otras compañías, como Logitech, Boeder, Creative o Terratec. Mencionaremos sólo algunos de sus productos. Logitech posee la serie QuickCam, una de las más extendidas; Boeder cuenta con su PC ChatCam; Creative, con su Video Blaster WebCam; Terratec, por su parte, con TerraCam. ¡Que no se nos enfaden otros fabricantes si nos los dejamos en el tintero! Son tantos que sólo hemos consultado los más representativos. En cualquier caso, si quieres ampliar información, incluimos sus páginas web.

www.intel.com
www.philips.com
www.conceptronic.com
www.logitech.com
www.boeder.com
www.creative.com
www.terratec.net

BÁSICO

Sesión de videoconferencia

Con todos los elementos preparados y funcionando, es hora de llamar a un desconocido o a un amigo y conversar plácidamente con él.

PASO 1 Realizar la llamada

Tenemos varias alternativas para contactar con alguien al otro lado de la cámara. Por un lado, escribir la dirección IP en la casilla situada encima del área de vídeo y, por otro, pulsar en el icono de la derecha con forma de libreta (la agenda de direcciones), acceder al *Directorio Internet de Microsoft* y seguir las indicaciones. Una tercera posibilidad es recurrir a algún buscador de Internet, escribir *webcam* y dirigirnos a alguna página con un listado de servidores de videoconferencia.

PASO 2 Conversación

Sea cual fuere el sistema elegido a la hora de buscar el contacto, cuando lo tenemos, pulsamos sobre el teléfono para iniciar la llamada o en *Aceptar* en el caso de que estemos recibiendo una. En principio, veremos en el área de vídeo la imagen de nuestro interlocutor, pero si queremos contemplar también la nuestra, iremos a *Ver/Mi vídeo (ventana nueva)*. En la pantalla principal, dentro de la caja situada bajo el vídeo, observaremos los nombres de quienes están en la sesión.



PASO 3 Chat

Una de las cualidades de NetMeeting es que se trata de un producto multifuncional. En efecto, si

tenemos algún problema con el «micro», no nos funcionan los cascos o simplemente no deseamos hablar en voz alta, nos propone una segunda acción: teclear. Mediante *Herramientas/Conversación* o presionando el icono en forma de bocadillo, entramos en el mundo del chat para comunicarnos por escrito con la audiencia.

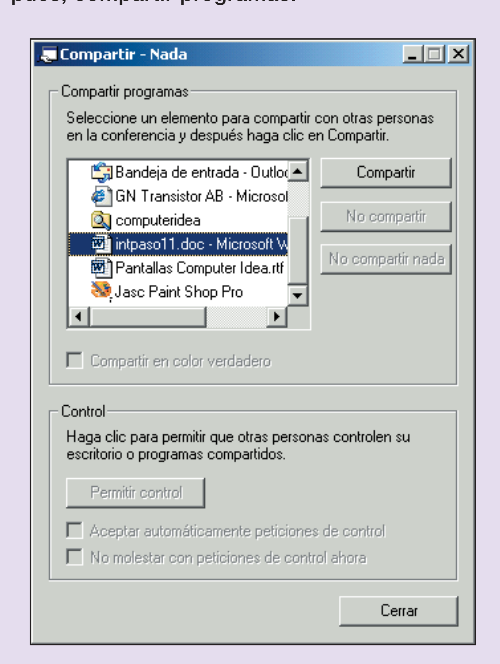
PASO 4 Pizarra

Con un aspecto muy similar al del programa de dibujo Paint, NetMeeting ejecuta el suyo al pulsar sobre el botón representado por un lápiz y un papel o en el menú *Herramientas/Pizarra*. Automáticamente, todos contemplarán esta ventana y podrán utilizarla. Si por cualquier motivo, decidimos dejar de compartirla, en la propia interfaz de esta nueva aplicación desplegaremos *Ver* y desmarcaremos la opción *Sincronizar*.



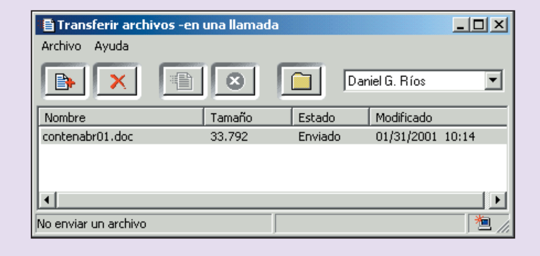
PASO 5 Compartir

En un momento dado de la conversación, tal vez necesitemos que un compañero de Bilbao haga algunos retoques en un texto de Word que hemos elaborado, pues nada más rápido y fácil. De nuevo, acudiremos al menú *Herramientas* y elegiremos *Compartir* o pincharemos en el icono correspondiente. Hecho esto, él podrá corregir lo necesario sin necesidad de tener la aplicación instalada. Es factible, pues, compartir programas.



PASO 6 Transferir

Por último, vamos a detenernos en la transferencia de ficheros. Esta aplicación se ejecuta desde *Herramientas/Transferir* o desde la barra de botones inferior. En la ventana que se abre al lanzarla, podemos seleccionar los archivos que enviaremos buscando en nuestro disco duro, especificar a quién se los mandamos, iniciar la transferencia, detenerla...



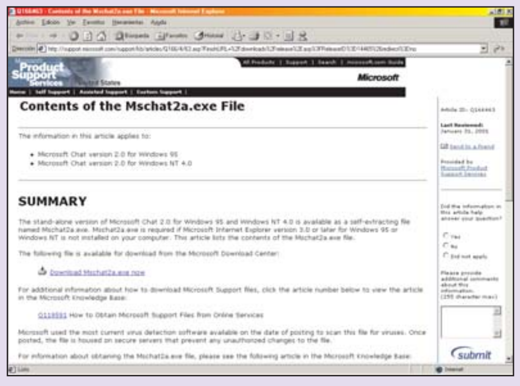
BÁSICO

Microsoft Chat

Una de las primeras y más antiguas aplicaciones de intercambio de información persona a persona que apareció fue el conocido chat.

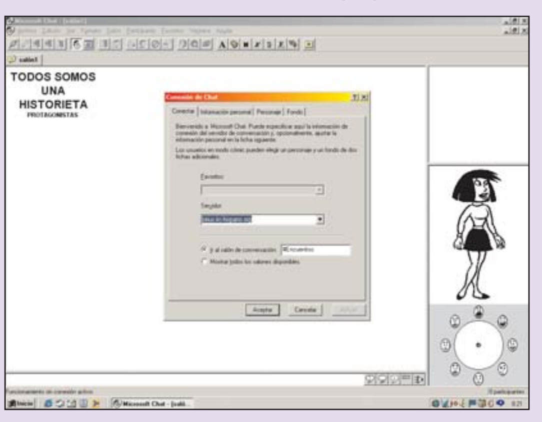
PASO 1 Puesta en marcha

En caso de que contemos con Microsoft Windows 98, 98SE o Me, probablemente encontraremos el programa Microsoft Chat en la ruta *Inicio/Programas/Internet Explorer*. Si no es así, tendremos dos posibilidades. Una de ellas será instalar el paquete Explorer, verificando que entre los componentes se encuentra el citado programa, o bien descargarlo directamente desde la dirección *http://download.microsoft.com/download/chat/Utility/2a/W9XNT4/EN-US/MsChat2A.exe*. Cuando tengamos el ejecutable en nuestro disco duro, lo instalaremos y seguiremos las sencillas instrucciones de pantalla, tras lo que encontraremos un nuevo icono llamado Microsoft Chat en la ruta *Inicio/Programas*.



PASO 2 Conectarnos al servidor

Tras instalar la aplicación lo primero que tendremos que hacer es conectarnos al servidor que nos permita conversar con otros usuarios. Microsoft cuenta con tres propios, aunque podemos indicar cualquier otro público. Por ejemplo, podemos recurrir a alguno de los pertenecientes a la red IRC-Hispano, en cuya dirección (*www.irc-hispano.org*) obtendremos una lista de todos los disponibles. Por ello, arrancaremos la aplicación y veremos cómo nos aparece una ventana en la que introducir el servidor de chat al que deseamos conectarnos. Además, navegando por las distintas pestañas de la misma ventana, elegiremos el personaje que deseamos ver en el formato cómic, el fondo del mismo y, como es lógico, nuestro nombre, dirección de correo electrónico y el *nickname*. Por último, decidiremos si acudir directamente a un salón de conversación o, por el contrario, mostrar todos los disponibles. Pulsaremos *Aceptar* y el programa intentará conectar con el servidor. Cuando lo haya conseguido, nos mostrará todos los canales o salones de conversación. Pincharemos sobre cualquiera de ellos y empezaremos a conversar con el resto de la gente.



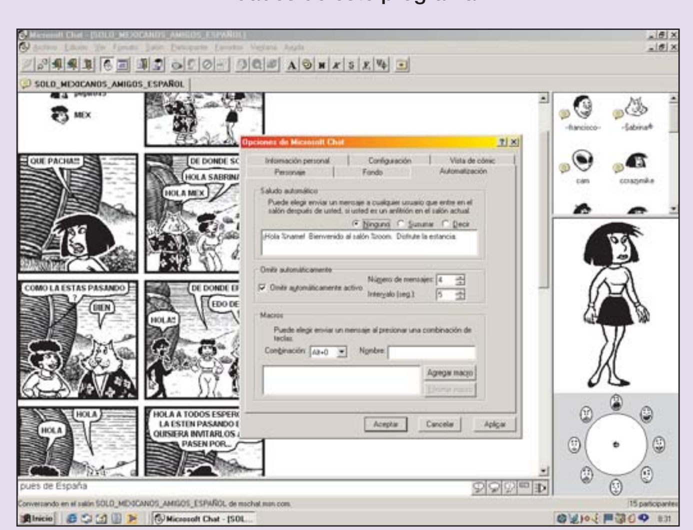
PASO 3 Manejar la interfaz

Éste es un desarrollo bastante completo que conviene conocer si queremos exprimir todas sus posibilidades. También es importante saber que aunque el resto de usuarios trabajen en modo texto, nuestra aplicación podrá convertir la conversación en tira cómica para nosotros. Precisamente, en el recuadro central encontramos el espacio reservado para las viñetas. Y a la derecha, tenemos tres zonas diferentes. La de la parte superior es en la que se visualizan las personas que están conectadas en el mismo canal. En el medio, está la figura que hemos elegido y, abajo, un gráfico en el que escoger nuestro estado de ánimo moviendo el puntero por la esfera. Para enviar nuestra cara, no tendremos más que hacer clic con el botón derecho en esta zona y pulsar *Enviar Expresión*.

Y por último, en la parte inferior se ubica la caja de escritura, junto a unos iconos que nos permiten hacer privados o enviar sonidos. Pero para todos aquellos que prefieran la habitual interfaz textual, no tendremos más que hacer clic con el botón derecho del ratón en la zona de las viñetas y escoger *Texto sin formato*.

PASO 4 Otras opciones

Sin embargo, las posibilidades de este programa no terminan aquí. Así, podemos crear salones de conversación propios (*Salón/Crear Salón*) o enviar mensajes personales a los usuarios que nos interesen. También es factible conseguir información adicional de cada participante yendo a *Participante/Obtener identidad*, mandar un correo electrónico directamente a un usuario o establecer una conversación con Netmeeting desde ese mismo menú. Para terminar, recordaremos que, para los usuarios más avanzados, recomendamos acudir a la ventana *Ver/Opciones* y pinchar en la pestaña de *Automatización*. Desde aquí, ajustaréis un mensaje automático para un usuario que se conecte al mismo canal que vosotros, o enviaréis un texto mediante la simple pulsación de una combinación de teclas.

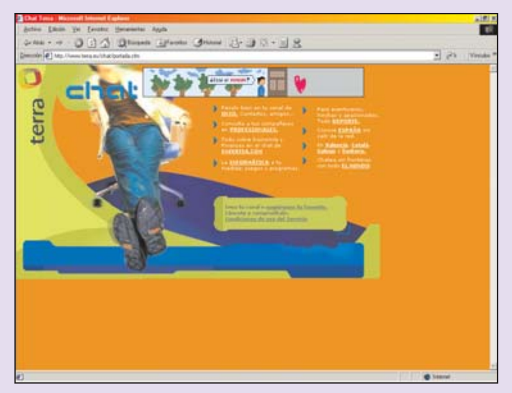


Chat en la Web

Si no queremos complicarnos la vida instalando programas ni buscando servidores de IRC, siempre podemos decantarnos por el chat a través de página web.

PASO 1 Elegir la página más interesante

La práctica mayoría de los portales ofrece actualmente servicios de chat. Ya sea Eresmas, Navegalia o Terra, por citar



alguno de los muchos que existen en la actualidad, podremos charlar con otros usuarios que se encuentren en línea. Además, una de las prácticas habituales de promoción de estos servicios consiste en poner en línea a un personaje famoso a una determinada hora para que los navegantes puedan hacerle preguntas de todo tipo. Pero no son los únicos lugares en que podemos encontrar este servicio. Páginas como la de Los Cuarenta Principales (*www.cadena40.es*) o Telecinco (*www.telecinco.es*) también ofrecen a sus visitantes chats mucho más específicos, cuya temática suele girar en torno al asunto de la web en la que se encuentran. Por ello, sólo tendremos que buscar un poco en las direcciones más conocidas de la Web para hallar lo que buscamos.

PASO 2 Establecer la conexión

Pero veamos de forma práctica cómo hacerlo. Para ello, tomaremos como ejemplo una de los portales que antes hemos comentado: Navegalia. Acudiremos a su dirección (*www.navegalia.com*) y, en la parte derecha inferior de la página, bajo la categoría de *Comunidad*, encontraremos el enlace al chat. Tras pinchar sobre él, nos trasladaremos a una nueva página en la que tendremos que colocar nuestro alias, además del *mail* y nuestro nombre, sólo si queremos. Por último



seleccionaremos el canal al que deseamos entrar y pulsaremos sobre *Enviar*. A continuación, tendremos ante nosotros una ventana en la que seleccionar un nuevo canal si lo deseamos, además de escribir nuestras conversaciones que siempre tendrán que enviarse pulsando la tecla «Enter». Estar hablando en línea cuesta, como veis, mucho menos esfuerzo de lo que algunos piensan.

BÁSICO

Un momento para el ocio

También hay ocasiones para divertirse en línea

La cara lúdica de Internet es aquella representada por las comunidades virtuales y los juegos en red que nos harán pasar ratos inolvidables.

Como el juego no es sólo cosa de niños, resulta inevitable tratar este tema en la presente guía. En este sentido, comenzamos realizando una pequeña clasificación de los juegos en red que existen entre las opciones multijugador y *on-line*. Hemos dejado aparte la posibilidad de descarga de software de entretenimiento para disfrutar en solitario, obviando mencionar los codiciados emuladores para PC de consolas o máquinas recreativas, pero quienes estén especialmente interesados en ellos, les sugerimos que hagan una petición en cualquier buscador para localizar un listado inabarcable de enlaces a sitios de descarga gratuitos o previo pago.

En cambio, de las partidas multitudinarias hemos dado cumplida cuenta con la descripción de la forma de participar en tres de los juegos de rol más populares y dirigidos a adultos como son Asheron´s Call, Ultima Online y EverQuest. Asimismo, tratamos los requerimientos de máquina y conceptos relacionados con partidas multijugador, detallando las características más importantes que tener en consideración.

Desgraciadamente, debemos anotar que, en nuestro país, ambas facetas lúdica no están muy extendidas, por lo que se hace imprescindible contactar con algún servidor localizado en el extranjero y aguantar estoicamente los consabidos retrasos.

En otro orden de cosas pero también con este cariz de esparcimiento, nos hacemos eco de las comunidades virtuales que pululan por Internet y que favorecen la eliminación de complejos entre sus habitantes así como el establecimiento de nuevas relaciones personales. Como argumentos clave, facilitan espacio para publicar páginas personales, servicios de chat, foros de discusión, correo electrónico. Además, colaboran activamente para que esos contactos virtuales vayan más allá organizando «kedadas» fuera de la Red, donde los internautas tienen la oportunidad de conocerse en persona y charlar de tú a tú.

De la misma manera que hemos hecho con los juegos, respecto a estas sociedades informáticas os mostramos cinco representantes para que tengáis una primera noción de lo que se cuece en dichos colectivos. Éstos son Telepolis, MSN, Chueca.com, Pobladores y Ciudadfutura; los cinco constituyen distintas formas de entender un mismo concepto, aunque quizá Chueca.com sea el más *sui generis* debido a su orientación exclusivamente homosexual.

BÁSICO

Títulos multijugador

Echar una partida a cuatro bandas con enemigos dispersos por el planeta es todo un reto que no se puede pasar por alto.

PASO 1 Partidas multitudinarias

La gran mayoría de los lanzamientos lúdicos que se presentan hoy en día introducen la opción multijugador en sus modos de juego. Incluso para los títulos más veteranos se están desarrollando parches que el usuario con licencia se descarga de la Red para ampliar las posibilidades en este sentido. Básicamente, el modo multijugador consiste en que, en una misma partida, puedan participar hasta, normalmente, cuatro personas de forma simultánea y desde distintos equipos.

PASO 2 Requerimientos

Para ser uno de los actores en una partida de esta clase, necesitamos como mínimo un Pentium II a 266 MHz, 32 Mbytes de RAM, lector CD-ROM 4x y un módem a 28,8 Kbps. Lógicamente, primero deberemos haber comprado el juego. Por supuesto, si somos los propietarios de una tarjeta aceleradora 3D y de un sistema de audio fabuloso, además de tener un PC más potente, la sesión será mucho más veloz, se incrementará el realismo y ganaremos en diversión.



PASO 3 Dónde acudir

Aunque todas las sendas converjan en el mismo destino, Internet, éstas se dividen en tres. Así es, para participar en un enfrentamiento multijugador, lo más fácil es utilizar la conexión directa que suele aparecer en los menús de los distintos títulos y que nos lanza el navegador para empezar a jugar. Pero también es posible efectuar una petición a un servidor desde la Web, como MSN Confederación, que exhibe una larga lista de propuestas que escoger y resulta completamente gratis. Por último, encontramos buscadores especializados en localizar otros servidores también gratuitos, como Game Spy (*www.gamespy.com*).

PASO 4 La gran oferta

Una de las sedes que alberga más software para el propósito que nos ocupa es Kali (*www.kali.net*). Constituye una inmensa zona de juego en la que conviven más de 275.000 suscriptores (se paga 20 dólares una sola vez y está operativo de por vida) y más de 350 servidores localizados en 40 países. Entre los incontables títulos que se exhiben en sus páginas, citaremos el popular Quake 3 Arena, StarCraft, Warcraft2, Duke Nukem 3D, Command&Conquer, Decent 1&2, Red Alert, Forsaken y Age of Empires.



PASO 5 *Lag* sin *yet*

Traducido al castellano *lag* significa retardo, y esto es lo que suele suceder cuando retamos a un enemigo mejor pertrechado tecnológicamente que



nosotros. Es decir, si nuestra conexión es lenta y la máquina medianita y nuestro adversario entra en la Red con un gran ancho de bando (cable) y posee una excelente configuración, seguramente no duraremos en la partida ni un suspiro. Él verá nuestros movimientos en el acto y nosotros tardaremos en recibir los suyos bastante más, por lo que nunca lo tendremos a tiro.

BÁSICO

Juegos *on-line*

Los juegos de rol han aterrizado en la Web y han fascinado a miles de usuarios que quieren vivir otra suerte repleta de sorpresas.



PASO 1 Definición

Entendemos como juegos *on-line* aquellos que admiten a miles de participantes y requieren no sólo comprar el paquete en el distribuidor habitual, sino pagar por Internet una cuota al mes cuyo importe es de unos 10 dólares, aproximadamente. Con este dinero se hace frente a la fuerte inversión que implica mantener los servidores accesibles a una cantidad enorme de jugadores, además de costear el desarrollo de los inmensos escenarios virtuales de los que hace gala esta fórmula de entretenimiento y que pueden abarcar cientos de metros cuadrados.

PASO 2 Peculiaridades

Frente a los modelos multijugador, el número de asistentes a estas partidas es abismal y lo mismo ocurre con su duración, ya que puede mantenerse durante años. El modo de juego es, igualmente, distinto; se basa en la creación de un personaje que nos acompañará en un mundo en permanente cambio y crecimiento. En él, debe subsistir e ir sumando cotas de poder. Los tres grandes representantes de la oferta *on-line* son Ultima Online de Origin/Electronic Arts, Asheron Call de Microsoft y EverQuest de Veran Interactive/Sony. Todos ellos son juegos de rol.





PASO 3 Los personajes

El motivo de la extensa duración de las partidas se centra en que más que crear un personaje y manejarlo por una plataforma lúdica, se trata de concebir una individuo virtual, identificarte con él y vivir en su piel experiencias rodeadas de magia y poder. Diseñarlo y desarrollarlo para que se desenvuelva con firmeza sobre



este universo es toda una proeza, de hecho, algunos de los autores ponen sus creaciones a la venta y consiguen por ellas miles de dólares; como podéis constatar en la dirección *www.ebay.com* de Ebay.

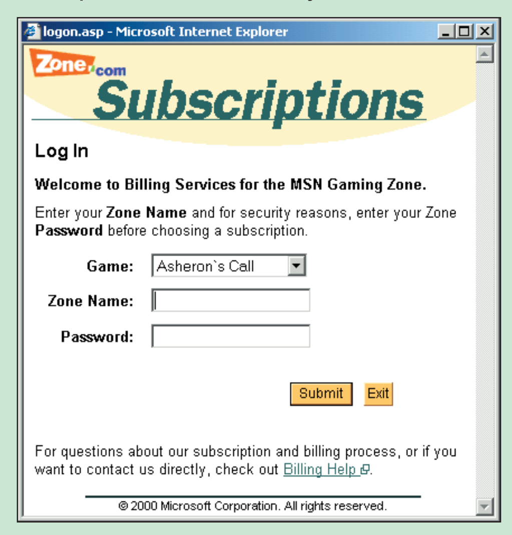
PASO 4 Requerimientos

En estos casos, como nos jugamos algo más que una simple partida, conviene estar bien preparados. Para empezar, nuestro equipo tendría que ensamblarse con un Pentium II, 64 Mbytes de RAM, 600 Mbytes de espacio en disco, CD-ROM 8x y tarjeta aceleradora 3D. En cuanto a la conexión, si es a través de RTC, nos decantaremos por un módem 56 Kbps y adquiriremos los servicios de un ISP que nos asegure un buen ancho de banda, además de escoger la contratación de tarifa plana para no arruinarnos en el intento. Pero es preferible la RDSI o ADSL, por no hablar del cable.



PASO 5 La inscripción

Para entrar a formar parte de los elegidos, es preciso darnos de alta desde la web del fabricante. Para ello, habremos de introducir en los campos correspondientes un nombre y un número de



usuario. A continuación, se originará una cuenta personal que nos dará acceso a estos universos de ciencia-ficción y que nos identificará en el sistema cada vez que entremos en ellos.



BÁSICO

Sitios de interés

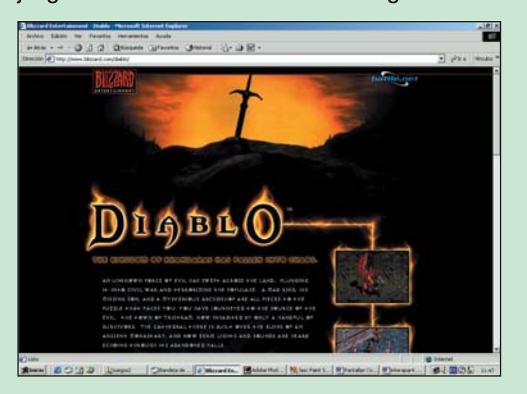
Hemos recogido en este apartado algunas de las direcciones web más comunes entre los aficionados al software de entretenimiento conjunto.

PASO 1 Sitios de juegos *on-line*

Si antes os hemos mencionado los tres títulos mayoritarios de juegos *on-line*, aquí os facilitamos su dirección y una breve descripción de los mismos. Desde *http://zone.msn.com/asheronscall/start.asp* nos inscribiremos en **Asheron's Call** por un importe de 29,99 dólares más gastos de envío y una cuota mensual de 9,95 dólares. Nos sumergiremos en una aventura épica que se desarrolla en un mundo de más de 800 km cuadrados donde habitan tres razas enfrentadas. En *www.station.sony.com/everquest* se halla **EverQuest: The Ruins of Kurnak**, que nos invita a viajar por cuatro continentes y cerca de 70 ambientes donde se localizan hasta 13 razas de monstruos. Cuesta 7.995 pesetas y tiene una cuota de 9,89 dólares al mes, 25,89 dólares al trimestre y 49,89 al semestre. Por último, **Ultima Online** reside en *www.uo.com* y se adquiere por 19,99 dólares con cuotas de 9,95 dólares mensuales. Se desarrolla en el medievo y cuenta con alrededor de 20 servidores dedicados a él.

PASO 2 Juegos en red

Algunas de las direcciones web más visitadas de los juegos en red más famosos son las siguientes.



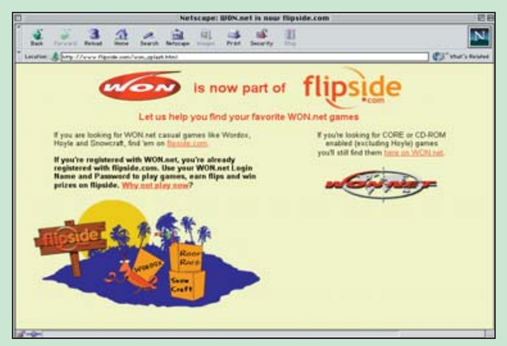
Para Quake III, *www.quake3aena.com*; Flight Simulator se halla en *www.microsoft.com/games/combatfs*; y Half Life está localizado en *wwww.sierrastudios.com/games/halflife. Por su parte, la URL* www.unrealtournament.net nos pondrá en bandeja el título Unreal; Need for Speed III reside en *www.needforspeed.com*; y Diablo descansa en el sitio *www.blizzard.com/diablo*.

PASO 3 Zonas de juego

Fruto de la alianza entre las salas de juego Confederación y MSN España nace la web *www.msn-confederacion.com* totalmente en castellano que exhibe un rico surtido de juegos en red. Para participar en cualquiera de ellos, habrá que ins-



cribirse, de forma gratuita, dando un nombre de usuario y contraseña, así como tener el juego en casa. Otras zonas de estas características son: Won.net (*www.won.net*), Heat net



(*http://heat.net*), Westwood Online (*www.westwood.com*), Battlenet (*www.battle.net*), EA Online (*www.ea.com*) y Mplayer (*www.mplayer.com)*.



La nueva era del rol



De todos los videojuegos presentados en estas páginas el que más ha hecho para que las partidas *on-line* se extendieran por todo el mundo, y con ellas el rol, ha sido *Diablo*, de Bizzard. Antes de él, el rol no pasaba de ser un género reducido tan sólo a un pequeño grupo de aficionados. Se trata, como es sabido, de una herencia de un juego de tablero, en muchos casos de calle, en el que cada uno de los personajes adquiere un rol determinado. En España ha llegado a estar mal visto, en la época en la que sucedió el llamado «crimen del rol», cuando una dudosa versión del juego acabó de forma sangrienta. Trabajo costó que la opinión pública desligara este tipo de juego de un par de chicos con problemas mentales.

Pero poco a poco fueron cada vez más los usuarios que se dejaron atrapar por el encanto del rol y sus enormes posibilidades de diversión. Pero su versión digital carecía del enganche suficiente para atrapar al gran público, tan dúctil frente a encantos más evidentes como el de los juegos de acción o el de las heroínas imposibles. Por eso *Diablo* significó tanto para el género. El programa poseía una jugabilidad ante la que se rindieron millones de jugadores en todo el mundo, una acción, aunque les pesase a los amantes del rol más puro, permitió que este género se extendiera como la pólvora. Está todavía reciente la segunda parte del juego, esperada durante mucho tiempo por todos los aficionados. Los demás productos del género, aunque contasen con más tiempo de experiencia, tuvieron que plegarse ante las características de *Diablo* y en seguida las incorporaron sin complejos a su sistema de juego.

BÁSICO

Comunidades virtuales

Una vez más, con una palabra que pertenece a la terminología empleada en la vida cotidiana se define otro de los ilimitados servicios de la Web.

PASO 1 Distintas propuestas

Las comunidades de mayor aceptación son, sin duda, las de carácter lúdico, pero también existen entornos especializados en el sector profesional. En todos los casos, el objetivo es recrear una sociedad cuyo motor



esencial son las páginas de usuarios, ya sean personales o temáticas. En las primeras, sus propietarios dan a conocer sus opiniones, gustos y preferencias al resto, mientras que, en las segundas, se congregan visitantes a los que une su interés por una misma materia, sea cual fuere.

PASO 2 Qué aportan

Desde su pantalla principal, accedemos a multitud de servicios casi obligatorios en todas ellas, como el chat, páginas personales, noticias actualizadas, foros de discusión, buscadores, correo electrónico gratuito, agenda de actividades... Asimismo, suelen ofrecer información sobre el estado de la comunidad en cuanto a usuarios registrados, temas de los foros, individuos que participan en las distintas conversaciones del IRC y citas en vivo



(fuera de la Red) que se publican en el tablón de anuncios.

PASO 3 Inscribirse

Como ocurre en casi todos los casos, de nuevo necesitaremos registrarnos con un nombre de usuario y una contraseña para gozar de los servicios que se nos proponen. Habitualmente, se rellena un formulario estándar que recoge datos como el *nick* (Nombre), clave, *e-mail*, población, provincia y país. Esto permite a la sede determinar, entre otras cosas, el



número de usuarios que poseen para conseguir contratos de publicidad, medio a través del cual se sustentan.

PASO 4

Actualidad

En esta sección, fija en todas las agrupaciones y disponible desde la portada, el navegante encontrará noticias de actualidad, entrevistas con los fundadores de las diversas páginas, así como clubes para que los miembros de la comunidad

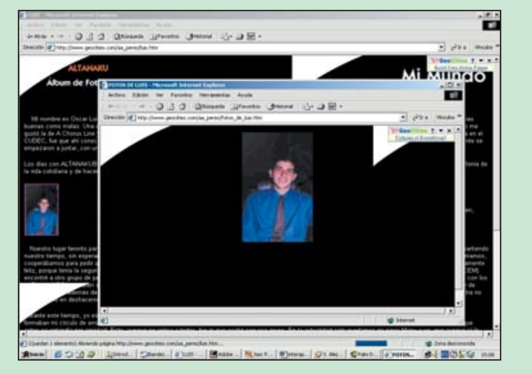


expongan al resto sus pareceres, experiencias, sentimientos, etc. De hecho, uno de los fines de estas zonas es fomentar la comunicación creando un ambiente familiar y grato a los visitantes.

PASO 5

Perfiles de usuario

Una de las estrategias más eficaces en busca de esa



sociabilidad es la presencia cada vez mayor de perfiles de usuario, donde éstos suministran información sobre sus datos personales y aficiones, incluso muchos de ellos se atreven a dejar una fotografía de su persona. Aquí vemos cómo se reitera en la estrategia para abrir una puerta de entrada a otros tipos de relación más directa en la que el encuentro físico en el mundo real es la meta que alcanzar.

PASO 6

Buscar pareja

Como si de una agencia matrimonial se tratara, una de las posibilidades que se le brinda a la colectividad es establecer un punto de encuentro entre personas que compartan determinados *hobbies*, edad, inclinaciones, etc. Del mismo modo y en este ámbito de comunicación, se aportan servicios de mensajes a móviles, envío de postales electrónicas...



PASO 7

Funcionamiento

Como decíamos, el núcleo de las comunidades virtuales son las páginas temáticas o personales, responsabilidad absoluta de sus creadores. Éstos deben conservarlas actualizadas y organizadas, expulsando de ellas a los indeseables, renovando sus contenidos y diseñándolas con apariencias atractivas. Para ello, no dudan en incluir espacios dedicados a la conversación en línea, contadores de visita, tablón de anuncios o teletipos informativos.



BÁSICO

Visita nuestra sociedad

Un denominador común de todas las comunidades es la sencillez a la hora de visitarlas y hacerse socio para fijar nuestra residencia en ellas.

PASO 1 Chueca.com

El colectivo homosexual tiene su lugar de reunión en *www.chueca.com*, un lugar bautizado como la popular vía madrileña en el que *gays* y lesbianas disfrutan de un escenario propio donde desarrollar distintas actividades. En esta plaza se concentran contenidos culturales (cine y literatura), de ocio (televisión, radio, cartelera, contactos...) y participativos (asociaciones). Otras alternativas son participar en los foros y chats, acceder al mercadillo, consultar las guías de locales nocturnos y restaurantes nacionales o internacionales, ponerse al día de la actualidad, crear una página personal con los 12 Mbytes de espacio que se nos cede en el servidor...





PASO 2 Pobladores

Distribuida a través de más de 15.000 poblados clasificados en once territorios, éste es uno de los *sites* de aspecto mejor cuidado, por lo que no es de extrañar que contabilicen una media de cerca de 320.000 visitas al mes. Cada uno de los poblados se halla perfectamente documentado con una descripción, normas de pertenencia, los nombres y direcciones de correo electrónico de sus fundadores, listado por orden (alfabético, antigüedad...) de sus habitantes. Para convertirse en uno más de los miles de pobladores que tiene registrados, hay que dirigirse a *www.pobladores.com*.

PASO 3 Ciudadfutura

Accesible desde el portal Yupi.com, Ciudadfutura pone el acento en el protagonismo de sus habitantes, todo gira en torno a ellos y para ellos. Su distribución se basa en diez canales organizados en música, astrología, juegos, humor, cine, salud, deportes, informática, tiempo libre. Algunas de sus secciones son *El ciudadano del día*, donde se nos relata la epopeya de creación de una página con ilustraciones gráficas sobre su creador, y *¿Buscas a alguien?*, que permite efectuar búsquedas en las áreas temáticas de los usuarios registrados. Su dirección es *www.ciudadfutura.com*.



PASO 4 MSN

Quien desee suscribirse a MSN desde *www.msn.es* tiene que saber que cuenta con 30 Mbytes de espacio para publicar su página personal. Este *site* exhibe como secciones una sala de chat permanente, foros de discusión, álbumes de



fotos, calendario, contenedor de archivos con formatos DOC, PDF, MP3, etc., lista de miembros/contactos y otras desde las que se puede enviar boletines informativos o incluir enlaces a otras páginas web. Respecto a la estética, señalaremos que mantiene una línea unitaria en todas las páginas.

PASO 5 Telepolis

La URL de acceso es *www.telepolis.com* y lo que comenzó siendo un buscador se ha convertido en el espacio vital de una comunidad organizada, esta vez, en distritos. Éstos se clasifican en grupos que casi alcanzan la veintena. En este caso, tenemos hasta 50 Mbytes para publicar contenidos en nuestra página, cuyo diseño viene predeterminado por unas plantillas definidas y de sencilla utilización. Unicamente hemos de rellenar los campos con la información que queremos subir y pulsar sobre la opción *Publicar*.



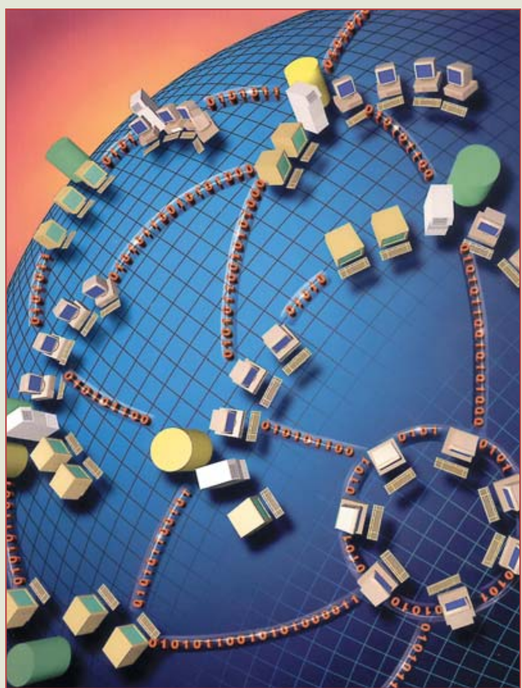
BÁSICO

Otros recursos y servicios

La vida al completo dentro de la Red

Inmobiliaria y banca componen el eslabón final de esta cadena que hemos ido construyendo en torno a la gran autopista de la información.

La cobertura de las «necesidades primarias» en una sociedad avanzada también ha experimentado la sacudida de Internet en su filosofía original. Se inauguran nuevos modelos de negocio que asisten de forma personalizada a sus clientes, huyendo de los encorsetados clichés con que actúan y atienden las empresas carentes de recursos tecnológicos. Es más, la informática y las comunicaciones se han unido para prestar un servicio mucho más completo, eficiente e inmediato al consumidor.



El secreto está en magníficas bases de datos apoyadas por poderosos motores de búsqueda y complejos desarrollos de programación que, en cuestión de segundos, procesan información y emiten los resultados pertinentes. Básicamente, con esta materia prima trabajan los servidores que gestionan los portales especializados y webs que ocupan nuestras últimas páginas.

Gracias a ellos, la búsqueda de una nueva vivienda o la consulta y manipulación de nuestras cuentas debería ser lo que se llama «un paseo militar». Decimos debería porque, por desgracia, siempre nos topamos contra el mismo muro: la lentitud de las comunicaciones. Aún así, no podemos desdeñar las ventajas de realizar todas estas operaciones desde casa, en un entorno multitarea que nos permite trabajar en otros menesteres al tiempo que solicitamos esta documentación. Tampoco es nada despreciable la capacidad de imprimirla para leerla con calma en el sofá o transportarla a otro lugar.

Pero, sobre todo, lo interesante es la propia documentación, abundante y cualificada, que llega a nuestras manos y que, de otro modo, nos costaría días, semanas e incluso meses conseguir. Con las siguientes líneas hemos pretendido aportar una ligera panorámica de lo que hay y de lo que se puede hacer. Nos ha parecido más interesante descubrir variedad de opciones a profundizar en el manejo de una sola, tanto para la compra de una propiedad como en los trámites bancarios. En definitiva, creemos que resulta más útil mostrar servicios comunes que ahondar en el funcionamiento particular de una firma concreta que no serviría más que a aquellos usuarios de la misma.

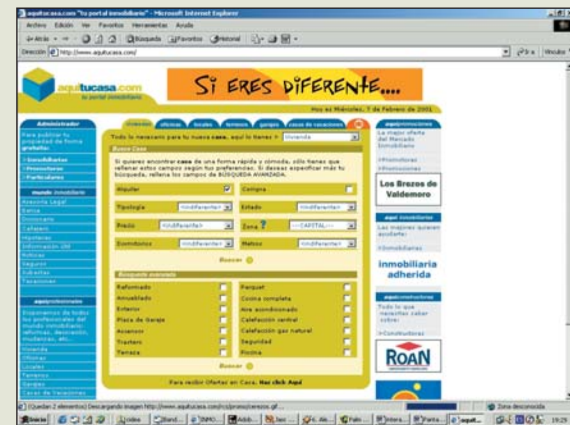
BÁSICO

Tu vivienda ideal

La localización e información de las características de un determinado inmueble correrá a cargo de un portal especializado.

PASO 1 Portales inmobiliarios

Cambiar de vivienda va a dejar de ser una pérdida de tiempo, dinero en transporte y días de trabajo para convertirse en una cómoda navegación a lo largo de portales especializados en esta área de negocio. Algunas de las webs a las que podéis dirigiros son: *www.globaliza.com*, *www.inmoclick.com*, *www.inmoserv.com*, *www.buscaqui.com*, *www.aquitucasa.com*, *www.supiso.com*, *www.vendir.com*, *www.buscando.com*, *www.globalhabitat.com*.



PASO 2 Formularios

Para acotar la búsqueda de pisos, estos portales emplean formularios cuyos campos contienen información como metros cuadrados del inmueble, precio, alojamiento nuevo o de segunda mano, ubicación, servicios (garage, zona ajardinada, ascensor). Cuantos mayores detalles proporcionemos al buscador, más exacta será su respuesta.

PASO 3 Hipoteca

En muchas ocasiones, y después de haber localizado nuestro futuro hogar, dichos *sites* implementan un servicio de simulación de



hipotecas, mediante el cual el cliente introducirá datos relativos al precio total de su adquisición, importe de la entrada (en caso de que la aportemos), porcentaje de interés y plazo de amortización. Después de hacer los cálculos precisos, la aplicación nos dirá la cuota exacta que deberemos abonar cada mes.

PASO 4 Comparativa

También es posible averiguar la entidad financiera que mejores condiciones proporciona en tramitación de hipotecas. En efecto, otra de las posibilidades de actuación en estas web se denomina *Comparador de Hipotecas* y consiste en una tremenda base de datos de entidades bancarias. Sólo debemos adjuntar el coste del inmueble, el plazo de amortización y el tipo de interés (fijo,



variable o mixto) para que, automáticamente, se nos facilite una lista de las condiciones de determinados bancos, donde escoger aquél que más nos convence. Finalmente, nos pondremos en contacto con el comprador (por teléfono o *e-mail*) y concertaremos una cita.





Dónde comprar un piso

Aparte de los consejos generales que hemos introducido en este texto, os mostramos algunas de las páginas web desde las que es posible realizar alguna operación de este tipo. Será el usuario el que haga una valoración exhaustiva de sus posibilidades, aquí nos limitaremos a incluir las páginas web. En cualquier caso, las incluimos en orden descendente según el interés que nos parece que tienen.

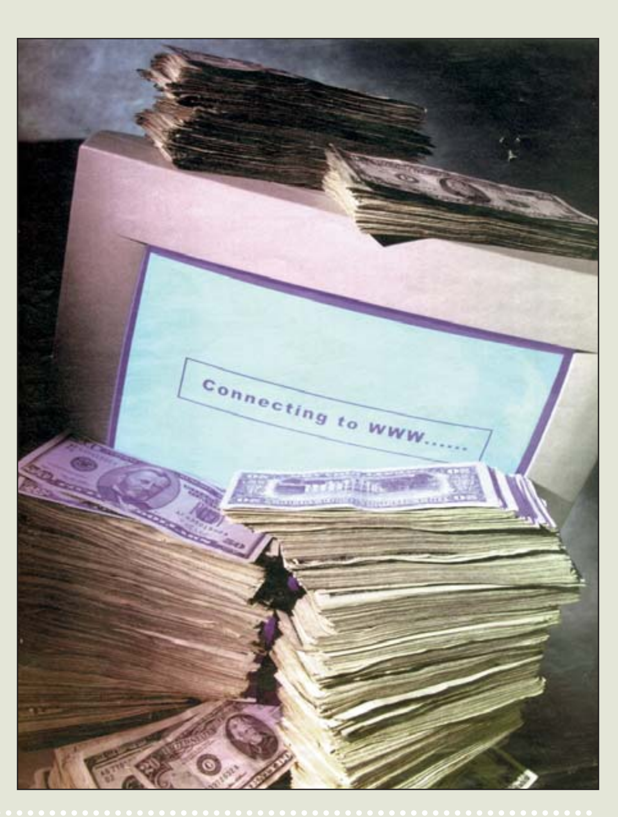


Globaliza	*www.globaliza.com*
Expocasa	*www.expocasa.es*
Inmoweb	*www.inmoweb.com*
Todo piso	*www.todopiso.com*
Inmobit	*www.inmobit.com*
Avenida	*www.avenida.com*
Idealista	*www.idealista.com*
Portae	*www.portae.com*
Cercasa	*www.cercasa.com*
Inmueble	*www.inmueble.com*

BÁSICO

Banca virtual

En la actualidad, todas las entidades financieras lucen sus respectivos servicios de banca on-line con los que realizar todo tipo de trámites.

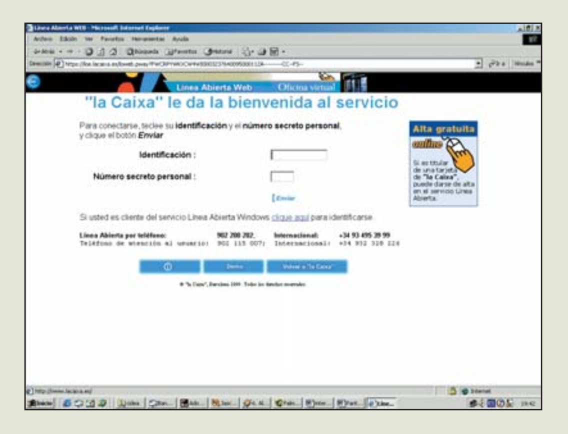


PASO 1 Primeros pasos

Para tener acceso a la banca *on-line*, servicio que ya proveen la mayoría de las entidades financieras, lo más fácil es acudir a la sucursal con la que trabajas y comentar el asunto. Allí te proporcionarán un CD-ROM de conexión a Internet (con una cuenta de acceso y correo electrónico gratuito), junto a un número de identificación personal y dos claves necesarias para consultar tus cuentas en un sitio seguro. Opcionalmente, es factible introducir sólo el número de tarjeta.
Casi todos los bancos han realizado, de todas formas, campañas de información para popularizar el servicio de los usuarios.

PASO 2 Localización de la web

También tu sucursal te facilitará la dirección de su *site*. Pero si la olvidamos, lo más común es que ésta comience con la triple W, le siga el punto (.), el nombre de la entidad y la terminación *.es*. Por ejemplo: *www.cajamadrid.es*. Una vez localizada, pulsaremos el enlace nombrado de forma parecida (según el banco) a *Línea Abierta*, *Banca on-line*, etc. La localización del servicio dentro de la página no debería significar ningún esfuerzo para el usuario, pues las entidades quieren potenciar al máximo su uso.

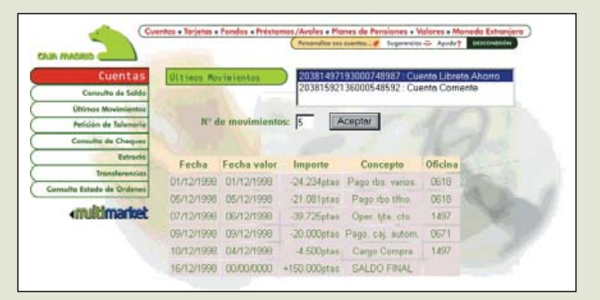


PASO 3 Acceso a una zona segura

Cuando entramos en dicho enlace, se nos solicitará el identificador suministrado por el banco y una de las claves para entrar en nuestra «oficina particular». En ella, encontraremos un amplio abanico de enlaces o menús desplegables con diferentes opciones como gestión de cuentas, hipotecas, transferencias, tarjetas, planes de pensiones, depósitos a plazos, etc. Prácticamente todas las posibles operaciones con el banco están contempladas aquí.

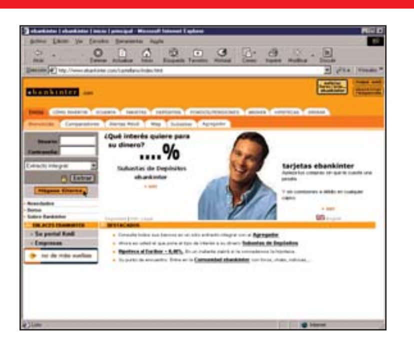
PASO 4 Elegir la cuenta

Obviamente, deberemos decidir a qué cuenta van a afectar esas consultas (si es que disponemos de varias en la misma entidad) seleccionándola en la pantalla que nos las presenta y acotando la búsqueda no sólo a través de los menús mencionados anteriormente, sino mediante fechas o últimos movimientos. Tras pulsar en *Aceptar*, tendremos toda la documentación a nuestro alcance, datos que podremos imprimir, enviarlos por correo electrónico y, a veces, exportarlos a algún programa de contabilidad doméstica como Microsoft Money o Intuit Quicken.



Bancos sólo *on-line*

Algunas importantes entidades se han desligado de su versión en línea inaugurando bancos que, al menos nominalmente, funcionan de forma independiente. El grupo BBVA adquirió Patagon (*www.patagon.es*), una página que funciona como todo un portal financiero y que no esconde la herencia de su hermano mayor. Lo mismo sucede con el servicio que ha puesto a disposición de los usuarios el banco BSCH, llamado Uno-e (*www.uno-e.com*), que también funciona como un auténtico portal financiero, además de ofrecer los servicios de banca telefónica. La entidad inglesa Lloyds TSB cuenta con una página de similares características, Evolve Bank (*evolvebank.com*), que posee una versión en castellano. Por último, comentar el caso de Bankinter, que está volcando de tal modo sus servicios en su versión *on-line* eBankinter (*www.ebankinter.com*) que reducirá sus oficinas físicas a la mínima expresión. Por este motivo su página es una de las más completas de las existentes.



BÁSICO

Operaciones

Se acabó el desplazarse a una sucursal y hacer colas interminables para efectuar una breve consulta de saldos o una transferencia a un familiar residente en el extranjero.

PASO 1 Transferencias

Para tramitar una transferencia, hemos de escoger la opción correcta en los menús de opciones. A continuación, recibiremos un formulario que habremos de completar y enviar la petición para que ésta sea aceptada. Si la aprueban, en seguida nos saldrá un mensaje de comprobación de los datos y la confirmación del trámite. Con este procedimiento es posible realizar transferencias a una cuenta de la misma entidad o a otras, enviarlas al extranjero, determinar una periodicidad, etc. Por el contrario, si sólo vamos a preguntar datos, bastará con elegir el número de cuenta y la operación sobre la que se reclama información.



PASO 2 Fondos de inversión

Cuando tenemos en nuestro haber ciertos fondos de inversión podemos, cómo no, consultar su estado en cuanto a movimientos o cantidad invertida. No obstante, también es posible interactuar con ellos incrementándolos. Para ello, se concretará el fondo en cuestión, el importe que ingresar y la procedencia de ese importe (cuenta). Por último, deberemos introducir una serie de claves específicas que, de nuevo, nos habrá aportado nuestro banco.



PASO 3 Planes de pensiones

La gestión de los distintos planes de ahorro que tengamos contratados es una tercera actividad que nos permite la banca electrónica. Para obtener información, será suficiente con seleccionar el tipo de consulta y la cuenta afectada. Pero para interactuar, rellenaremos un formulario y esperaremos a que sea aceptado.

PASO 4 Impuestos

Las empresas tienen en este servicio bancario un gran aliado tanto para reducir el número de personas empleadas en el departamento financiero como para evitar viajes de ida y vuelta a miles de sucursales. Un buen ejemplo es el abono de impuestos vía Internet. Como siempre, rellenaremos los campos del típico formulario con el tipo de impuesto, el período que cubre, los datos de la empresa y el importe. Marcaremos la cuenta correspondiente, escribiremos la contraseña y aceptaremos la operación.

BÁSICO

En el mínimo espacio

Una buena forma de bajar y subir gran cantidad de información a y desde Internet es hacerlo con ficheros comprimidos hasta en un 50%.

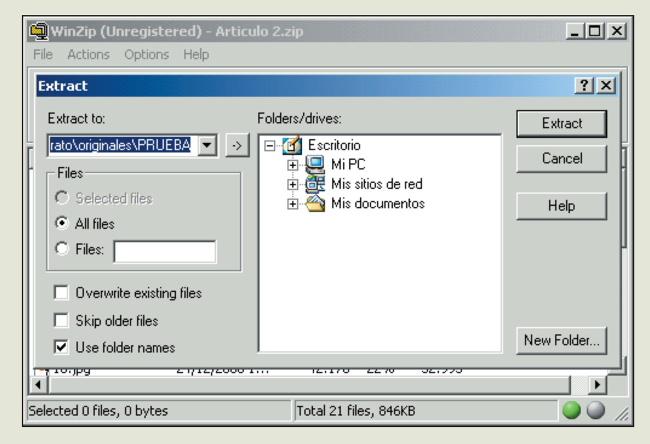
PASO 1 Descarga

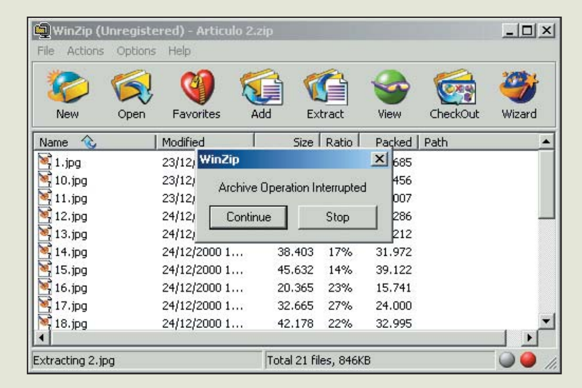
Debido a su popularidad y a la posibilidad de descargarnos una versión de evaluación gratuita desde *www.winzip.com*, hemos elegido el programa Winzip para guiarnos por este apartado. Se trata de un archivo ejecutable que lanza automáticamente el instalador. Éste nos pregunta si queremos trabajar con el modo Wizard o Classic. Si escogemos el primero, además nos cuestionará sobre cuáles son las carpetas donde se almacenarán los archivos comprimidos. Nosotros hemos optado por el segundo, pues opera con mayor celeridad y su interfaz es muy intuitiva.



PASO 2 Descomprimir ficheros

El programa permite extraer un archivo, varios, todos o uno multivolumen, es decir, que ocupe por ejemplo varios disquetes. Esto significa que todas las acciones que se realicen tendrán efecto exclusivamente sobre el documento/s seleccionado/s. La forma más sencilla de descomprimir un archivo es hacer doble clic sobre él. De esta manera, se abrirá el programa WinZip visualizando su contenido comprimido. Para descomprimirlo, pulsaremos sobre el icono *Extract*. En el cuadro de diálogo que aparece, escogeremos el destino de los ficheros finales. Durante el periodo de descompresión, podremos ver una barra de progreso en la pantalla principal de WinZip que nos indica el estado del proceso. Además, observaremos una luz roja en la parte inferior derecha, que se transformará en verde cuando todo haya concluido.





PASO 3

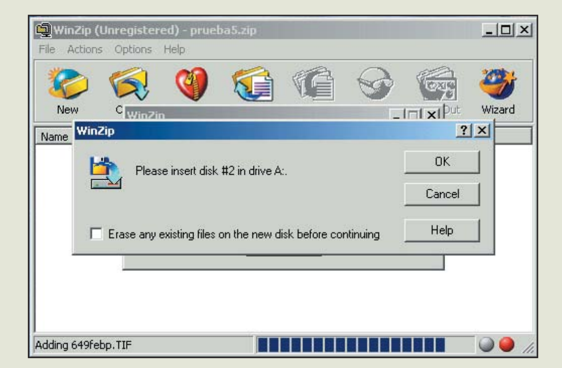
Pausa

Si hacemos clic sobre la pantalla del programa mientras WinZip está trabajando con los archivos (simbolizado por una luz roja), éste entenderá que deseamos hacer una pausa o cancelar el proceso que se está realizando y nos interrogará sobre si queremos reanudar la tarea o posponerla definitivamente. Puede interesarnos para reservar recursos del sistema, temporalmente, para otra tarea.

PASO 4

Comprimir

Lo primero es pinchar sobre *New* dentro de la ventana principal. En la caja que surge, tenemos que indicar el nombre del fichero y del

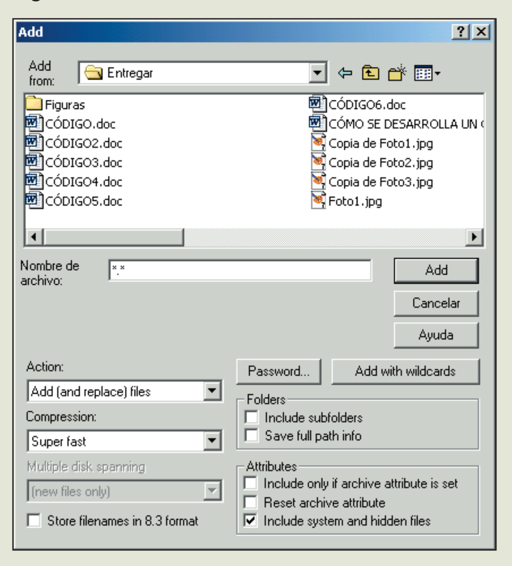


lugar donde guardaremos el resultado de la compresión. Es importante destacar que el programa hará uso del espacio físico disponible en el dispositivo que escojamos, de manera que si, por ejemplo, utilizamos un disco de 1,44 Mbytes y no resulta suficiente, se nos solicitará la inserción de otro/s. Se trata de una manera de introducir un mismo documento dentro de varios disquetes, como antaño se hacía desde el sistema operativo MS-DOS. La mayor parte de operaciones que entonces suponían «complicadas» cadenas de órdenes ahora se realizan con simples clics del ratón.

PASO 5

Comodines

Es posible usar los caracteres comodín para elegir rápidamente un tipo determinado de archivos. Se les denomina así porque * y ? sirven para sustituir caracteres. El primero sustituye a cualquier número de caracteres a un lado u otro del punto que separa el nombre del archivo de la extensión, pero el segundo sólo reemplaza a un carácter. Sea como fuere, en la casilla *Add/Nombre del archivo* podemos seleccionar alguno de ellos utilizando esta característica avanzada y pulsar, seguidamente, *Add with wildcards* en lugar de *Add*.



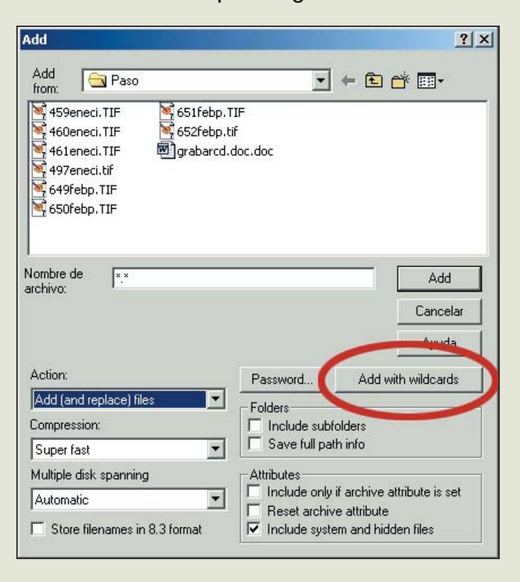
BÁSICO

Configuración de WinZip

Para aprovechar al máximo las capacidades de este software de compresión, conviene concretar manualmente algunas variables.

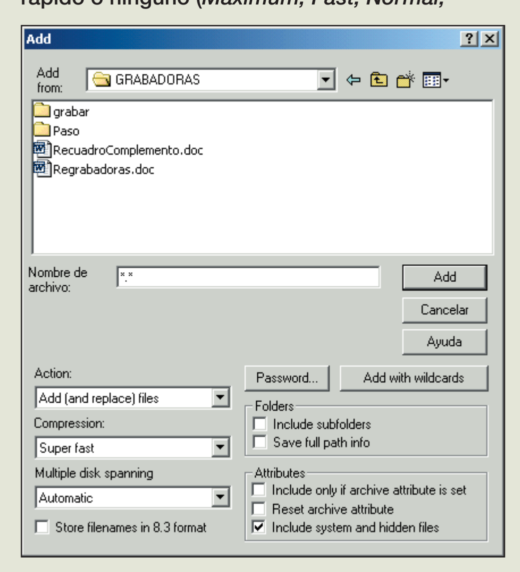
PASO 1 Especificaciones

Cuando vamos a comprimir una serie de ficheros y ya los hemos seleccionado, podemos concretar diversas variables. Dentro de la opción *Action*, debemos indicar cómo se va a ejecutar el proceso de agregación de los documentos seleccionados al archivo comprimido. Las más importantes son *Add and replace files*, que añade y actualiza los archivos existentes; y *Move files*, que borrará los originales una vez constreñidos en el archivo. También deberemos determinar la casilla *Include Subfolders* (Añadir subcarpetas) para que comprima los subdirectorios que se encuentren en la carpeta origen.



PASO 2 Factor de compresión

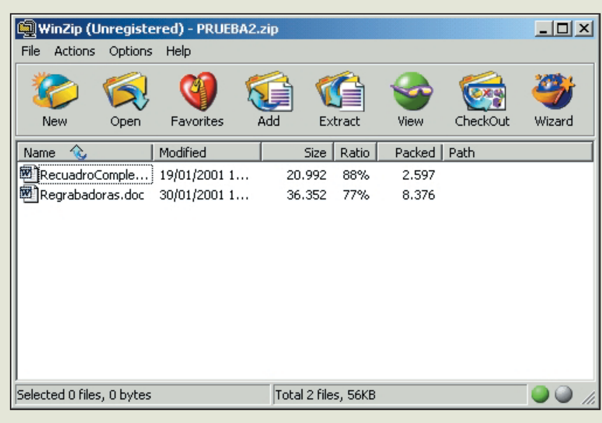
En segundo lugar, podemos escoger entre varios factores de compresión: máximo (pero lento), rápido, normal, súper rápido o ninguno (*Maximum, Fast, Normal,*



Super Fast, None). La compresión de disco en volúmenes o *Multiple disk spanning* hemos de dejarla tal y como está (*Automatic*) para que WinZip detecte el espacio disponible en el disco y actúe en consecuencia. Aquí, también es posible determinar si queremos que el formato de los archivos comprimidos sea de MS-DOS en formato 8.3 (*Store filenames in 8.3 format*), así como almacenar la ruta de directorios asociada a cada archivo o concretar si deseamos proteger nuestro fichero con una contraseña (*password*). Efectuados todos estos ajustes, presionamos *Add*, se cerrará la ventana y, en la pantalla principal de la aplicación, observaremos otra vez la luz roja que se ilumina mientras dure la operación.

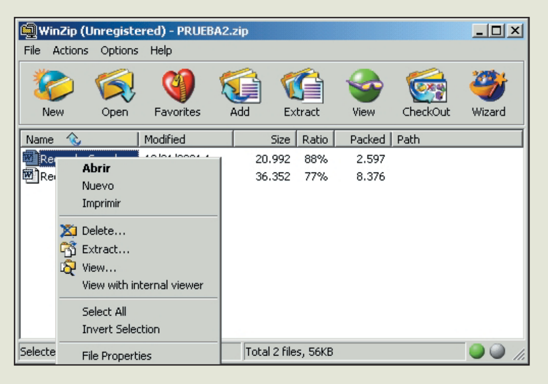
PASO 3 Tamaño

Cuando se ha resuelto satisfactoriamente la tarea de compresión, aparecerá la interfaz principal donde se muestran el contenido del fichero generado. En la barra de título del programa, junto al nombre de éste aparece el del archivo con el que se está trabajando. Mientras, en el interior de la caja central, contemplamos los detalles más importantes de los archivos comprimidos. Entre ellos, podemos citar *Size*, que muestra el tamaño original del fichero; *Packed*, que refleja las dimensiones que posee tras haberlo procesado; y la sección *Ratio*, que representa el porcentaje de compresión respecto al original. Existe también otro conjunto de parámetros configurables dentro de la pestaña *View* en el menú *Options*. Son, entre otros, *Path* (ruta), *Modified* o la fecha de modificación, etc.



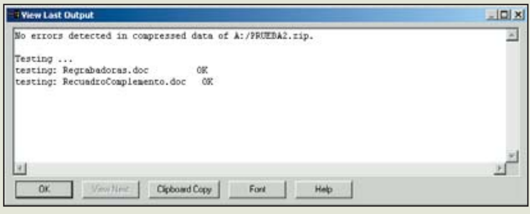
PASO 4 Otras operaciones

WinZip nos ofrece la oportunidad de llevar a cabo otras acciones sobre los ficheros comprimidos. Por ejemplo, si por cualquier motivo queremos consultar el contenido de uno de ellos, deberemos pulsar dos veces con el ratón sobre el fichero y, automáticamente, se ejecutará WinZip mostrándonos los ficheros que contiene. Si lo que deseamos es eliminar uno de los archivos, únicamente tendremos que marcarlo con el puntero, para después pulsar con el botón derecho *Delete*. Pero si, por el contrario, sólo pretendemos visualizar su contenido, habrá que hacer doble clic sobre él, con lo que se abrirá el archivo con el programa con el que esté asociado (por ejemplo Word) o habrá que dirigirse a *View* para determinar el programa con el que queremos abrirlo, para lo que WinZip incorpora el visor de texto ASCii interno.



PASO 5 Verificaciones

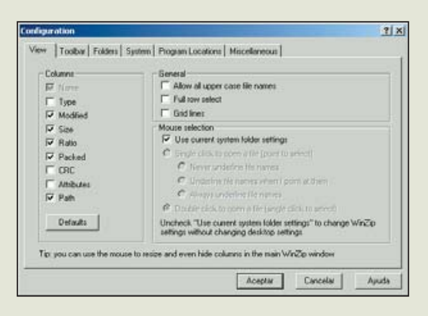
Otra posibilidad que nos brinda esta herramienta es comprobar la integridad del archivo comprimido. Para ello, volveremos a marcar los elementos que



deseemos verificar e iremos a la ruta *Actions/Test*. Desde aquí también es posible comprobar, con la función *VirusScan*, que los archivos contenidos dentro del comprimido no se encuentren infectados con ningún virus, o generar un ejecutable mediante *Make.EXE*, que directa y automáticamente se descomprima.

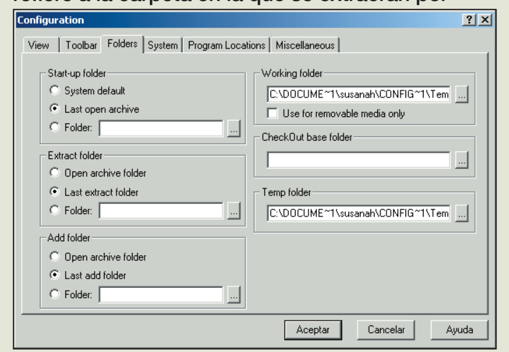
PASO 6 Configuración

En el caso de que durante la instalación de WinZip no hayamos ajustado totalmente la configuración, o simplemente si deseamos aprovechar mejor sus posibilidades, tendremos que realizar unos pequeños ajustes. Dentro del apartado *Configuration* del menú *Options*, encontraremos diversas pestañas que acogen los valores modificables. Dentro *View*, por ejemplo, seleccionaremos las columnas con los datos que veremos de los archivos comprimidos que estén abiertos.



PASO 7 Las carpetas

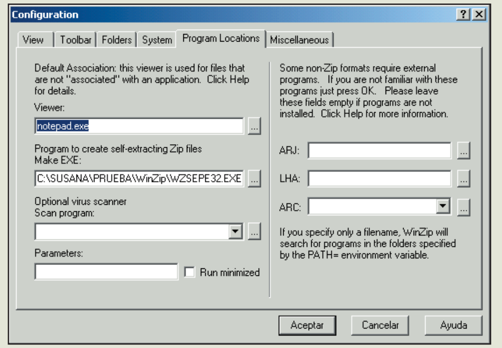
Si nos dirigimos a *Folders*, de la ruta *Options/Configuration*, tendremos la opción de modificar las carpetas con las que WinZip opera por defecto. La primera es aquella con la que funciona, si no se indica lo contrario. Si tenemos activada la opción *Last open archive* (último archivo abierto), al pulsar sobre *New* iniciaremos el programa con aquel fichero que utilizamos por última vez. El cuadro *Extract Folder* (carpeta de destino) se refiere a la carpeta en la que se extraerán por



defecto los ficheros. En *Add folder* marcaremos aquélla desde la que se especificarán los documentos que constreñir. Por otro lado, pero sin cambiar de ventana, localizamos la opción *Temp folder*, que define el destino de los temporales que utiliza WinZip a la hora de comprimir, descomprimir o visualizar archivos. Es bueno consultar su estado ocasionalmente, ya que en determinadas ocasiones los ficheros no se eliminan. Como norma, esta carpeta es la misma que utiliza Windows para sus temporales, ya que la obtiene de la variable *set=Temp*.

PASO 8 Otros formatos

En *Options/Configuration/Program Locations* se indica a la aplicación el lugar en el que se localizan en nuestro sistema los programas externos que sirven para operar con otros tres formatos de compresión de ficheros. Su implementación se debe a que WinZip trabaja de forma nativa con el formato ZIP, pero puede descomprimir archivos en otros, incluyendo los autoejecutables de instalación y *cabinet files* («.cab») de Microsoft. En esta pestaña, también es factible especificar qué visor emplearemos para ver de una forma rápida los archivos de texto



plano que se encuentren en los documentos comprimidos (comúnmente con extensiones «.txt», «.diz», «.1st», etc.). Igualmente, contemplaremos la herramienta externa de creación de autoextraíbles o el software antivirus junto con sus parámetros de configuración.

BÁSICO

Almacenar en la Red

Si no tienes sitio en tu disco duro y necesitas guardar temporalmente tu información en algún lugar, Internet te ofrece una serie de servicios que te permitirán hacerlo fácilmente.

PASO 1 Una buena opción

Antes o después, a alguien tenía que ocurrírsele. Con la cantidad de datos de todo tipo, desde vídeo hasta texto o imágenes, que circulan en Internet, se trata de un servicio imprescindible. Podemos utilizarlos como sistemas de copia de seguridad o como lugar de intercambio de información con nuestros amigos o colaboradores. Se trata de una forma de tener disponibles los mismos archivos en lugares completamente distintos. Las diferencias que podemos encontrar entre unos y otros residen en puntos como la capacidad máxima por usuario, la posibilidad de contar con directorios públicos o las funciones extra como agenda, lista de contactos, y calendario, que algunas de estas páginas proporcionan.



PASO 2 Escoger un servidor

Una de las más importantes características de estas páginas es la cantidad de información que nos permiten almacenar. Así, en primer lugar hemos de tener en cuenta el espacio que vamos a necesitar. Sin embargo, también habrá que considerar aspectos como la rapidez de acceso.



PASO 3 Una cuenta real

Por último, tenemos que tener presente que la dirección de correo que especifiquemos durante el proceso de alta debe ser real. Si no, puede que nunca tengamos acceso al servicio. En efecto, muchas de estas páginas remiten la contraseña de acceso vía *e-mail*, por lo que contar con una cuenta gratuita en servicios como Hotmail resulta muy útil: no nos afectará la avalancha de publicidad que seguramente nos enviarán y podremos aprovecharla para solucionar temas como éste.





GLOSARIO DE **TÉRMINOS**

Desde Computer Idea pretendemos que nuestros textos aparezcan limpios y totalmente comprensibles para todos nuestros lectores; por ello, en las páginas de este breve glosario incluimos la «traducción» de los más importantes términos de la jerga informática.

ActiveX: Se trata de un tipo de lenguaje que fue desarrollado por Microsoft, cuya finalidad era



la creación de *applets* exportables a la Red que fueran capaces de actuar sobre cualquier plataforma.

ADSL: *Asymetrical Digital Subscriber Line*. En español significa Línea Digital de Abonado Asimétrica. Tecnología que permite la transmisión de señales analógicas y digitales hacia el abonado a velocidades de 1,5 a 8 Mbits por segundo y hacia la central de 16 a 640 Kbits por segundo utilizando par de cobre trenzado.

Alias: Nombre que se utiliza en lugar de otro real o de una dirección de correo electrónico.

Applet: Es el nombre que reciben pequeños archivos binarios ejecutados en el PC como parte de la carga de una página web.

Banner: Pequeña imagen publicitaria que se inserta en una página web y que normalmente enlaza con la web del anunciante.

Browser: Navegador. Se trata del programa desarrollado para la visualización en los ordenadores de toda la información del universo web. Es la aplicación básica para viajar por Internet.

Buscador: Sistema de indexación que permite al usuario acceder a la



información sobre un determinado tema, ubicada en un servidor de Internet, mediante la introducción de palabras de búsqueda.

Cache: Copia de las páginas web recientemente visitadas por el usuario que el ordenador alberga en su disco duro y que permite visualizarlas de nuevo con un tiempo de respuesta rápido, ya que el PC muestra esa copia sin necesidad de volver a acudir a la Red para descargar la página.

Chat: Comunicación simultánea (normalmente escrita, aunque también puede acompañarse de audio y vídeo) entre dos o más personas a través de Internet.

Cookie: Con esta palabra se define a los ficheros que son almacenados en el disco duro o memoria virtual del ordenador de un usuario cuando éste visita ciertas páginas web. Se trata de unos caracteres que el servidor del *site* envía al ordenador del internauta con el fin de conocer sus preferencias.

Cuenta: Forma de acceso a un ordenador o una red utilizando un nombre de usuario específico y una contraseña.

Dirección IP: Dirección de Internet compuesta de cuatro octetos separados por puntos que se le asigna en Internet a cada ordenador.

Dirección URL: Dirección de dominio o con-



junto de caracteres alfanuméricos con los que se identifica de manera unívoca un determinado sitio web.

DNS: *Domain Name System* o Sistema de Nombres de Dominio que convierte nombres alfanuméricos en sus correspondientes direcciones IP.

Fichero: *File* o Archivo. Unidad de información o documento almacenado en un ordenador, sitio o carpeta (*folder*) en el que se almacenan dichos documentos o mensajes (ficheros o archivos). Un fichero tiene identificación propia (nombre y apellido) que define el nombre del mismo y la naturaleza o el tipo de fichero que es. Ejemplo: extra.doc, donde extra



es el nombre del fichero y .doc es el tipo (documento de Word).

Foro: Punto de encuentro en el que un grupo de personas interesa-



das en un mismo tema se comunican e intercambian opiniones, preguntas, dudas...

FTP: *File Transfer Protocol* o Protocolo de Transferencia de Archivos. Conjunto de normas de Internet que permite a un usuario transferir archivos, es decir, recoger ficheros almacenados en un sistema central o anfitrión.

Java: Lenguaje de programación creado por Sun para el desarrollo de aplicaciones que fueran capaces de eje-



cutarse en cualquier computadora en Internet. Permite también dar dinamismo a las páginas web.

Kbps: Unidad de medida que contabiliza la cantidad de información digital transmitida por un soporte de telecomunicaciones en una unidad de tiempo. Un kilobit equivale a mil bites.

MP3: Siglas de MPEG-1 Audio Layer-3, (Estrato de Audio 3 de



MPEG-1). Método de grabación y reproducción digital de audio que ofrece una buena calidad de sonido. Los ficheros MP3 se descargan de diversos sitios de Internet y se escuchan mediante programas disponibles para prácticamente todos los sistemas operativos.

Off-line: Fuera de líneas. Significa estar desconectado de una red y es antónimo de *on-line*.

Puerto: Punto de conexión de un ordenador que permite enlazarlo a otros dispositivos tales como el módem. También se denomina así a la cifra que, en un URL, aparece detrás del signo «.», después del nombre del dominio.

RDSI: Red Digital de Servicios Integrados en la que se utilizan las mismas centrales de conmutación para establecer conexiones digitales punto a punto para servicios como telefonía, vídeo, voz, datos, gráficos.

Shareware: Programas compartidos que se distribuyen a prueba durante un tiempo limitado, transcurrido el cual el usuario ha de pagar al autor su precio.

SMTP: *Simple Mail Transfer Protocol*. Viene a significar algo así como Protocolo de Transferencia de Correo Simple. Es el estándar definido para transportar el correo saliente a través de Internet. Es un pasarela de comunicación entre servidores.

Direcciones imprescindibles

Hay multitud de direcciones que resultarán muy útiles a los usuarios de Internet. Además de las que hemos incluido a lo largo de este libro, queremos dejar constancia de algunas de las más visitadas, que tienen incidencia en los temas aquí tratados.

www.download.com

www.driverzone.com

www.microsoft.com

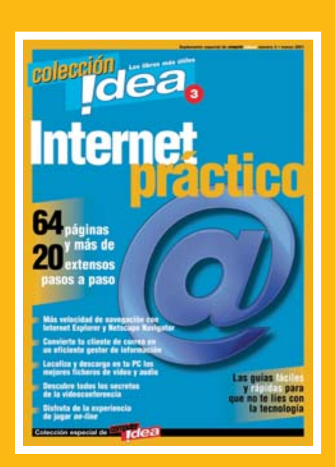
www.mp3.com

www.napster.com

www.netscape.com

www.softonic.com

www.sun.com



Editado por VNU Business Publications España. computer!dea. Director: Rufino Contreras. **Coordinador:** Rafael María Claudín. **Redactores y colaboradores:** Fernando Reinlein, Susana Harari, Elena Julve y Javier Renovell. **Jefe de Arte y portada:** Fco. Javier Herrero. **Maquetación:** Ismael Ortuño. **Director de Producción:** Agustín Palomino. **Imprenta:** Altair. **Suplemento especial de computer!dea** número 3. Marzo 2001.



San Sotero, 8 - 4ª planta. 28037 Madrid. Teléfono: 913 137 900. Fax: 913 273 704
Avda. Pompeu Fabra, 10 - bajos. 08024 Barcelona. Teléfono: 932 846 100. Fax: 932 103 052